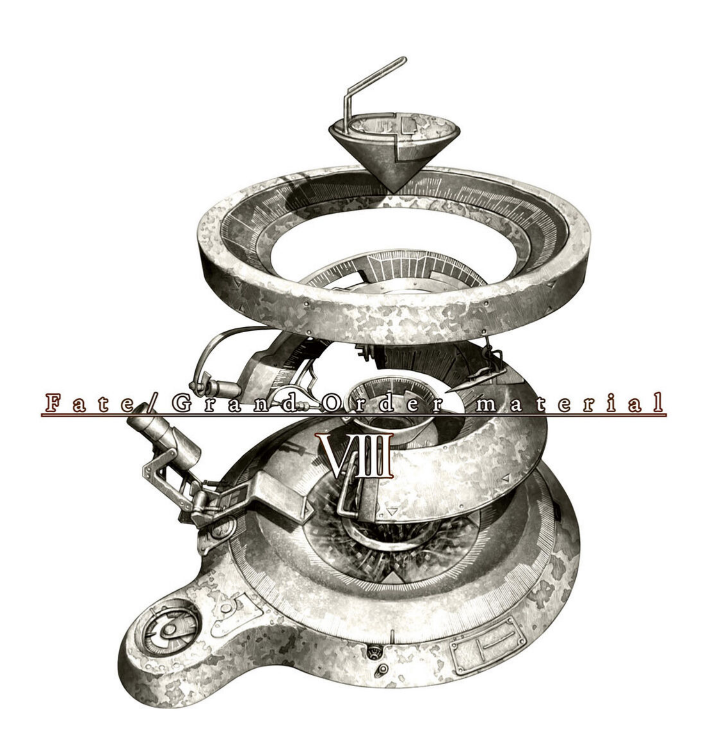


Fate/Grand Order material VIII



Fate/Grand Order material

VIII

Main character 006
項羽 024
蘭陵王 038
秦良玉 052
始皇帝 062
虞美人 082
赤兎馬 094
ブラダマンテ 106
ケツァル・コアトル〔サンバ/サンタ〕 128
紅閻魔 136
李書文〔アサシン〕 154
美遊・エーデルフェルト 164
紫式部 176
キングプロテア 196
カーマ 212
ビーストⅢ／L 230
司馬懿〔ライネス〕 246
アストライア 256
グレイ 270
大いなる石像神 282
ラクシュミー・バーイー 294
ウィリアム・テル 308
アルジュナ〔オルタ〕 322
アシュヴァッターマン 342
アスクレピオス 362
OTHERS 380


Fate/Grand Order material
VIII
CONTENTS



晴れの新年（男）


晴れの新年（女）


マシュ(割烹着)
表情


表情
ゴルドルフ(殿様)



カドック・ゼムルプス

身長 174cm
体重 57kg
出身地 ポーランド
特技 対獣魔術、臭跡消し、野外技能
好きなもの 現代音楽全般(主にロック)
嫌いなもの 才能溢れる魔術師
一生苦手なもの 皇女

人物

銀髪痩身の青年。
魔術師としては才覚・家柄共に平凡ながら、高いマスター適正値を示したことから、Aチームの一員として選出されていた。
異聞帯における最初の刺客として、氷の皇女と共に主人公たちの前に立ちはだかる。



オフェリア・ファムルソローネ

身長 166cm
体重 48kg
出身地 ドイツ
特技 降霊術、召喚術、遷延の魔眼、お菓子作り
好きなもの ケーゼトルテ、リンツのチョコ、キリシュタリア
嫌いなもの 日曜日

人物

右眼を眼帯で覆った女性。
キリシュタリア・ヴォーダイムに忠誠を誓い、部下のようにして振る舞う。
冷徹、理知的な秘書官であろうと努めているが、善良な人間性を隠しきれていない。
自らの契約したサーヴァントを『騎士』と称しているが、実際に騎士の英霊であるかは不明。
時計塔では降霊科に所属していた。



芥ヒナコ

身長 160cm
体重 49kg
出身地 日本
特技 歴史学（年代と地域に偏りあり）、薬草学、動物の餌付け
好きなもの 読書、トレッキング（シーズンオフに限る）
嫌いなもの 騒がしい雰囲気、人混み、他人からの詮索

人物

流れの学者としてカルデアに招かれた女魔術師。
愛想がなく他人に無関心だが、悪人というワケではない。
もともとは貴人（品のある、高級な教育をうけたヒト）なので礼節を重んじ、秩序だった運命を好む。



スカンジナビア・ペペロンチーノ

身長 188cm
体重 75kg
出身地 不明
特技 恋占い、修験道、汚れ仕事
好きなもの プラス思考、仲直り、運命の王子様
嫌いなもの マイナス思考、カラス、ダイエット

人物

本名、人種、年齢、全てが謎の人物。
七人の中で最年長ではあるらしい。
ピリピリしがちなクリプターたちの会議を「まあまあ」と和やかにするムードメーカー。
女性的な感性を持ち、本人もそれを思う存分満喫している。
何事も楽しくも仲良く、潤滑に、がモットー。一人称は私。



キリシュタリア・ヴォーダイム

身長 187cm
体重 74kg
出身地 イギリス
特技 占星術、天体魔術、高速詠唱
好きなもの ウォーキング、フェンシング、ベーキング
嫌いなもの 事前調査不足による失敗、厚ぼったい服装、酒類

人物

クリプターのリーダー。
地球白紙化現象を迎え、汎人類史を消し去った人類の裏切り者。
選民思想によりすぎてはいるが、理にかなった未来像を元に行動する指導者。
冷静沈着、冷たい貴族の御曹司のイメージだが、他人には柔らかく接し、権力を振りかざす事のない青年。
自信家だが傲慢ではなく、冷徹だが冷血ではない。
西暦2017年までの人類にとって最大の裏切り者だが、その理念・目的は人類にとって有益であり、大きな転機である事も否定できない。
人間の身でありながらサーヴァントを打倒できる魔術大系を確立している。
地球白紙化以前は、その魔術系統が天体科であった為、“天才的だが所詮は机上の空論、実利にはなりえない”とされ、危険視される事はなかった。



ベリル・ガット

身長 185cm
体重 75kg
出身地 グレートブリテン
特技 ウィッチクラフト、服飾、ガーデニング
好きなもの かわいそうなヤツ、おもしろいヤツ
嫌いなもの たのしそうなヤツ、つまらないヤツ

人物

戦闘要員としてスカウトされた魔術師。
普段はお喋りで社交性のある青年だが、スイッチが入ると陰湿、かつ凶暴な殺人鬼となる。
パッと見、ガラは悪いけれど話してみると話の分かる紳士的な青年。
本人は人間好き、かつ社交性に満ちた人格だと自負している。



デイビット・ゼム・ヴォイド

身長 179cm
体重 70kg
出身地 アメリカ、ネバダ州
特技 とくになし
好きなもの 特徴の有る人間
嫌いなもの とくになし

人物

人間性の乏しい、冷徹な青年。
無口、無感情、無表情の三無人間。
その無駄のなさから「ロボットのようだ」と表現されがちだが、内実は生きる為だけに行動する狩猟動物、というのが正しい。シンプルな野生の美しさ。
マリスビリーには“もっとも優れたレイシフト適合者”とされ、その実力もカルデアが集めたマスター候補の中でもトップだったが、非社交的な性格のため、チームの纏め役ではなく影の支配者的な位置になっていた。
他のメンバーも彼の能力を認めはするものの、その協調性の無さからリーダーにはせず、ヴォーダイムをリーダーとしてチームを作っていた。


表情
コヤンスカヤ(チャイナ)


表情
ライフル差分


正面
背面
スカート
タイト
太ももの
ギリギリ
つけねから
スリット
ドレス


コヤンスカヤ(インド)
表情


ヴェール差分


ダメージ差分
表情


私を虚海に
連れてってって
特殊立ち絵

項羽

クラス バーサーカー **真名** 項籍
性別 男性 **出典** 史実 **地域** 中国
属性 秩序・中庸 **身長** 310cm **体重** 480kg

筋力 A **耐久** A **敏捷** A **魔力** C **幸運** D **宝具** C

設定作成：虚淵玄／キャラクターデザイン：danciao
CV：山寺宏一

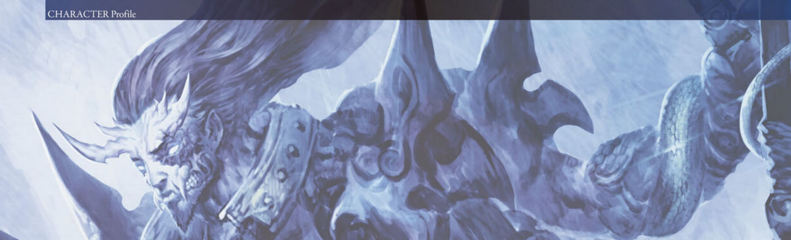
主な登場作品:Fate/Grand Order



クラススキル

凶化：A+

生命体としての肉体を逸脱し、ひとつの凶器として機能するべく人為的に改変された存在である。戦闘能力は大幅に増幅されるが、それ以外の運用の柔軟性が損なわれる。



保有スキル

未来予知：A

高速演算によるシミュレートで、あらゆる敵に対し先手を打つことが可能。

戦術躯体：B

永世秦帝国の決戦兵器として度重なるチューンアップを行った結果、人型を逸脱してしまった躯体。汎人類史における項羽がこの容姿に至ることはなかったが、異聞帯で結ばれた縁による召喚で、この「可能性の姿」が絶頂期として採用されることになった。

覇王の武：A

戦闘兵器でありながら人間と誤解され、武神として恐れられたが故の逸話の具現。ある意味では「無辜の怪物」に類するスキルともいえる。

宝具

力抜山兮氣蓋世（ばつざんがいせい）

ランク C　種別 対軍宝具　レンジ 1~5　最大捕捉 50人

ばつざんがいせい。
中国史屈指の勇名を誇る項羽の、故事成語ともなった武の具現。とりわけ兵器としての性能を極限まで拡大された異聞帯仕様の項羽が発動した際には絶大な威力を発揮する。

人物

一人称 私　**二人称** 汝　**三人称** 奴／彼の者

○ 性格

物静かで泰然自若。ただし温厚さは欠片も見せず、あらゆる悪逆を眉一つ顰めず行うため冷酷非情の悪漢と見えるが、実際のところ本人に悪意はない。そもそも悪の根拠たる欲望を持ち合わせない思考装置、というのが彼の正体である。
常人では到底共感しきれない人造人間としての徹底した合理性のみならず、未来予知能力という他者に伝達不可能な情報を拠り所として判断を下すため、その言動はまったく理解の及ばない支離滅裂なものとしか見えない。ただし一貫した目的意識として、混乱状態の早期収拾という命題は常に揺るぎなく、結果から逆算して大局的に見れば、彼の行いがより迅速に状況を動かした、という成果だけは達成している。しかし倫理観においても人間の常識を全く解さず、自分自身をも含めた犠牲と損耗に躊躇がないため、やはりその行状は狂気の沙汰としか形容しようがない。
だが高度に複雑な思考装置である項羽は、人倫と基準がずれているとはいえ「感情」と呼びうる精神活動も備えてはいる。目的の成就を喜び、意図せぬ損失を悲しむ「達成感」の賞罰を自らの内で行っており、また彼なりの理想――混乱の収束した安定状態、つまり平穏なひととき――を目の当たりにすれば「歓喜」や「安堵」を懐くこともある。その人ならざる情動を理解することができれば、コミュニケーションを成立させせることも不可能ではない。

○ 動機・マスターへの態度

自らの設計された意図を達成する、という根源的衝動だけが項羽という装置を駆動させる。つまり天下泰平の成就。その至上命題は大局的にはカルデアのマスターと共通するものであるため、何の対価も求めず疑問も懐かず、あらゆる手段を選ばず（それが問題なのだが）任務の達成に尽力しようとする。

○ 台詞例

「その志が天下を泰平へと導くのであれば、我が機能のすべてを動員する」
「我が演算の導くところは必勝。故に主導者よ、安堵せよ」
「最も迅速かつ効率的な手段をもって所定を完了した。何か問題が？」

○ 史上の実像・人物像

姓を項、名を籍、あざなを羽。汎人類史においては秦王朝を滅ぼし劉邦と次なる天下を争った覇王。残虐非道な虐殺の数々、無敵の武勲を誇りながらも首尾一貫しない政策で自陣営を自壊させていった様などは「匹夫の勇、婦人の仁」と揶揄される。幼少期には学問も武芸もまるで習熟しようとせず、ただ兵法においてのみ概略を学んだだけで、あとは才気のみで頭角を現したとされている。

○『FateGO』における人物像

奇才にして愚者たる覇王と余人に語り継がれる項羽。その正体はそもそもが余人の理解の範疇にはないものだった。始皇帝が仙界探索の途上で回収した哪吒太子の残骸を元に設計した人造人間、それを鹵獲(ろかく)した項梁が甥と偽って「項籍」の名を与えたのが彼である。本来の所有者である始皇帝の没後に起動され、新たなる操縦者だった項梁とも早々に死に別れた項羽は、自律的判断のもと、最初期にプログラムされた目的意識――即ち「天下泰平」の早期実現のために、機械知性ならではの人倫を逸脱した方法論で動き出す。次なる天下人が早期に勃興できるよう、中華の戦略地図を「単純化し狭くする」という意図に基づいた蹂躙と虐殺。それは人間の観点からすれば、まるで無益な暴政であり魔王の所行に他ならなかった。だが結果として秦無き後の混乱期たる楚漢戦争はわずか4年で終息し、地方の一侠客に過ぎなかった劉邦は晴れて漢王朝を起こす高祖となる。

始皇帝の崩御がなかった異聞帯においては、彼は「会稽零式」のコードネームのまま正しく始皇帝に運用され、秦の世界制覇に尽力する。とりわけその高速演算能力を由来とする未来予知は、戦場において会稽零式を無敵の兵器として機能させるものだった。彼は秦軍機械化兵団の始祖にして旗手となり、ついには永世秦帝国という悲願を成就せしめたのだった。

生理的欲求や本能、感情から解放された機械生命という自我に加え、未来予知による独特な時間感覚のせいで、項羽の思考は常人とはかけ離れた異質なものとなっている。すべてを予見し達観する賢者である彼は巨木のような落ち着いた静けさを漂わせているのが常だが、その未来視が「混沌の兆し」を捉えるや否や、待機状態から破壊殲滅へと目標設定が切り替わる。近い将来に平和を乱すものと判定された対象に対し、項羽は持ち前の戦闘能力を躊躇なく発揮し、普段の静けさとは打って変わった暴風の如き荒々しさで、自らの所定を遂行する。その論拠は、未来を知覚できない常人には決して理解不能なものであり、故にサーヴァントとしての項羽はバーサーカーのクラスに類されることとなる。

しかし数多の英霊の運命が交錯し、のみならず多数の特異点と接点を持つカルデアという特殊環境は、項羽の未来予知能力を大幅に阻害する条件が揃っており、ここにきてようやく彼は「未来に縛られず現在を生きる」という観点を得て、驚きや喜びといった生命ならではの感情を、新たに体験する機会を得ることになる。

○ 因縁キャラ

虞美人

生涯唯一の理解者にして愛しき妻。彼女が許容しているという一点においてまず、カルデアは守護するに値する。

始皇帝

かつて試作品だった自分がもし完成に至っていたら、という仮定の姿。汎人類史においては実現しなかったものの、平行世界でその優性が立証されたことは喜ばしい。

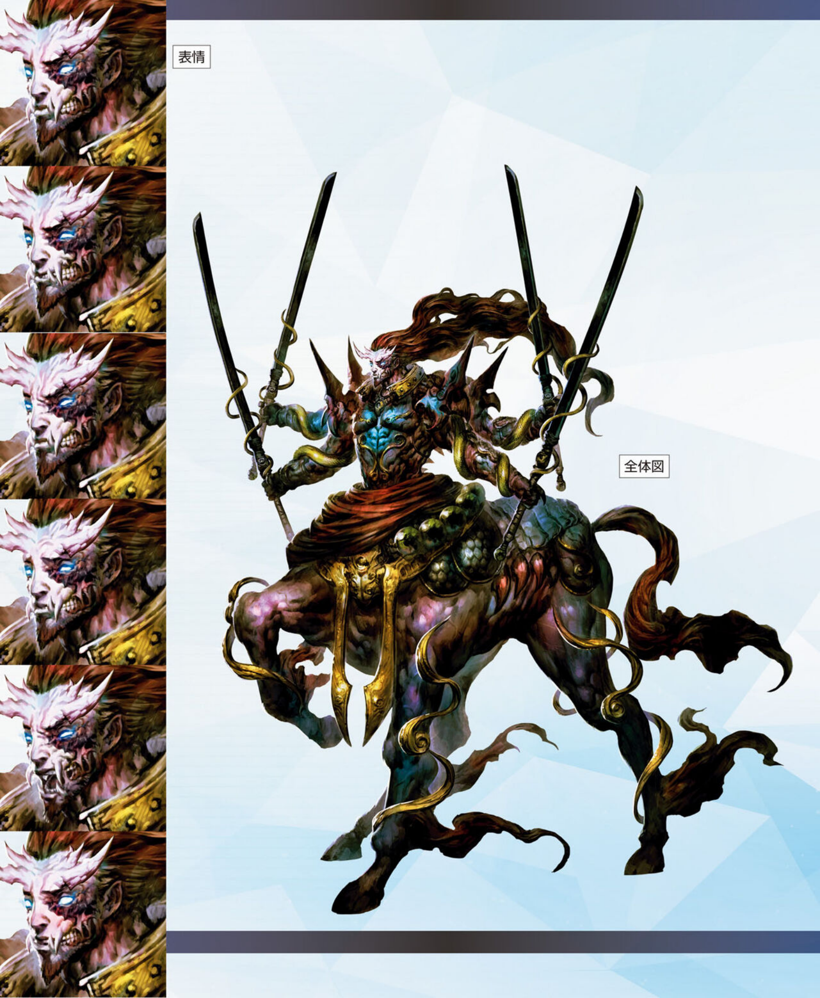
新宿のアーチャー

万難を排する上では抹殺しておくべき危険分子だが、将来的にカルデアに貢献する可能性が少なからず予見されるため、執行保留中。

殺生院キアラ

一も二もなく抹殺しておくべき危険分子だが、将来的にカルデアに貢献する可能性が少なからず予見されるため、執行猶予中。


第一段階


表情
全体図


第二段階

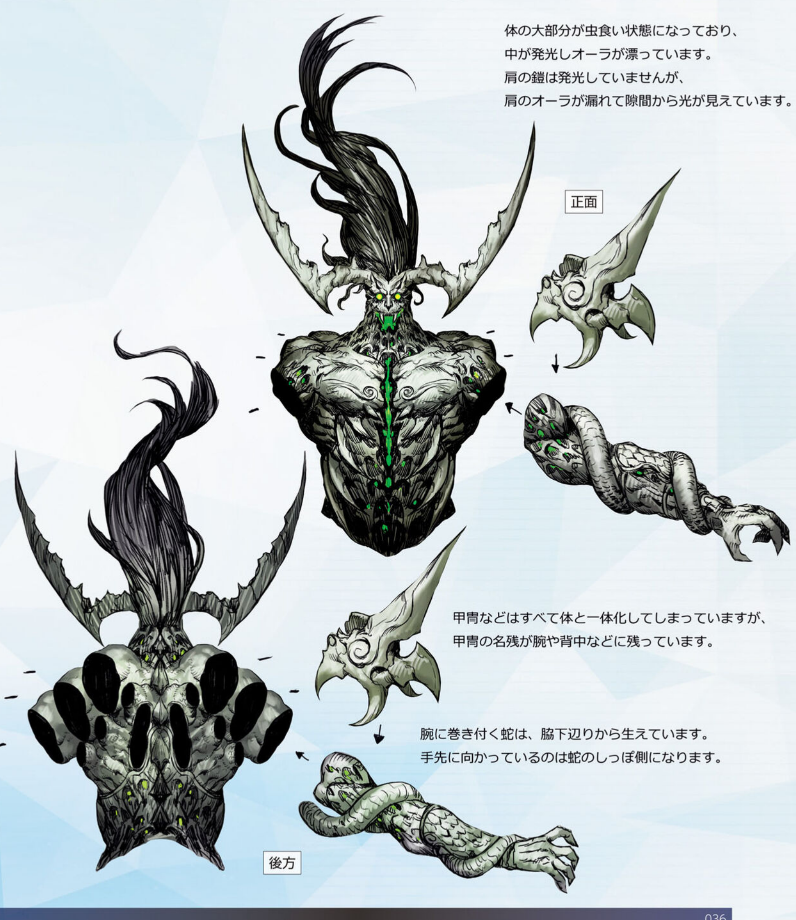

表情
全体図


第三段階


全体像
表情


腕部
正面
背面


武器
側面


体の大部分が虫食い状態になっており、
中が発光しオーラが漂っています。
肩の鎧は発光していませんが、
肩のオーラが漏れて隙間から光が見えています。
正面
甲冑などはすべて体と一体化してしまっていますが、
甲冑の名残が腕や背中などに残っています。
腕に巻き付く蛇は、脇下辺りから生えています。
手先に向かっているのは蛇のしっぽ側になります。
後方



Comment from Illustrator

伝説の狂乱さはそのままに、武を超越した存在としてデザインしました。初期は人間味があったのですが、調整を進めるうちに段々と異形感が増していきました。蝕まれていくようで楽しかったですね。最終再臨には描きたかったものすべてを詰め込んでいます。(danciao)



蘭陵王

クラス セイバー **真名** 蘭陵王
性別 男性 **出典** 北斉書 **地域** 中国
属性 秩序・善 **身長** 172cm **体重** 55kg

筋力 B **耐久** B **敏捷** A+ **魔力** D **幸運** D **宝具** B

設定作成：東出祐一郎／キャラクターデザイン：hou
CV：森なな子

主な登場作品:Fate/Grand Order



Prince of Ling

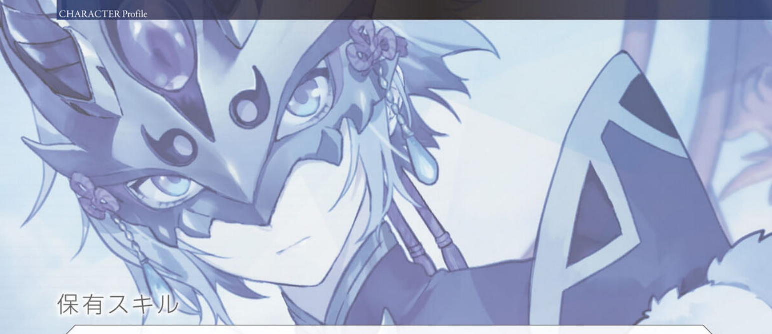
クラススキル

騎乗：A

幻獣・神獣ランクを除くすべての獣、乗り物を自在に操れる。

対魔力：C

第二節以下の詠唱による魔術を無効化する。
大魔術、儀礼呪法など大掛かりな魔術は防げない。



保有スキル

隠美の仮面：A

その美貌で兵が動揺することを防ぐため、仮面をつけた逸話が昇華されたスキル。
周囲の精神的動揺をシャットアウト。
カリスマを隠す訳ではないので、兵たちの士気は依然高いままとなる。

勢い破竹の如し：C

軍略の亜種スキル。多人数を動員した戦場において、勢いを殺さず兵を猛進させることができる。
蘭陵王はわずか500騎で、敵の大軍を打ち破った稀代の名将であると伝えられている。

魔性の貌：EX

再臨することによって解禁される、蘭陵王の素顔。
歴史書に音容兼美と謳われるほどの風貌であった彼は、素顔を晒すだけで周囲に影響を及ぼす。
月が応援してビーム出すかどうかは不明。

宝具

蘭陵王入陣曲（いさましきはかめんのもの、おんようけんびのりょうおうなり）

ランク C+　**種別** 対軍（自陣）宝具　**レンジ** 1～5　**最大捕捉** レンジ内すべて

いさましきはかめんのもの、おんようけんびのりょうおうなり。
仮面をつけた蘭陵王の奮戦を讃え、兵士たちによって作られた曲とされている。
その曲は雅楽として唐代に日本にも伝わり、今もなおお舞われている。
その勇猛さと美貌を讃える歌は味方の士気を向上させ、敵を怯ませる。
更に「音容兼美」とされた蘭陵王自身が歌うことにより、絶大な重圧とそれでも目を離せぬ美の恐怖を敵に与える。

人物

一人称 私　**二人称** 貴方／貴女　**三人称** 彼／彼女

○ 性格

折り目正しく、謙虚にして敵には勇猛果敢。
部下にも優しく、主には忠実。
まさに絵に描いたような名将である。
自分の美しさを鼻にかけることもなく、むしろ疎ましささえ感じているが、それを公言すれば反発されることは目に見えているので、あまり他人にはそれを伝えようとはしない。

○ マスターへの態度

基本的に礼儀正しく、一歩控えた態度で仕える。
ただ、正しくないことをしている場合、挙動不審になるほど悩みながらおずおずと、
「今のは正しくないのでは」
と助言してくれる。
暗君に仕えすぎたせいか、忠言がトラウマ気味になっていると思われる。
絆が高まれば、その忠言のトラウマを克服できるだろう。

○ 台詞例

「サーヴァント、セイバー。蘭陵王、召喚に応じました。
仮面をつけての参上、まこと無礼とお思いでしょうが、平にご容赦を……。」
「マスター。貴方／貴女の手向けてくれた愛情に、温情に、慕情に、私はどれだけ返礼できているでしょう？
貴方／貴女のためならば、火も水も毒すらも、障害にはなりませぬ」

○ 史上の実像・人物像

蘭陵王はその悲運と歴史書に記載されるほどの美貌から、中国でも屈指の人気を誇る武将である。
その美貌が兵士の行動を鈍らせることを防ぐため、仮面をつけるほどだった、という伝説まで残された。

武将としても極めて優れており、わずか五百騎で万を超える敵の包囲を突破、洛陽を死守したという。

だが、運の悪いことに蘭陵王が仕えていた北斉は既に滅びの兆しが見え始めており、更には彼の人気を嫉(ねた)んでいるのは同僚ではなく、暗君の皇帝という有様だった。

勇猛果敢に戦い、功績を挙げれば挙げるほどに彼を疎ましく思っていた皇帝は、彼の死を望んで毒薬を送った。

彼の死後、北斉は速やかに滅亡することになる。



○『FateGO』における人物像

美形、謙虚、そして勇猛と部下としてはこれ以上ない、得難い人物なのだが……暗君に仕え続けたせいで、軽い人間不信というかマスター不信に陥っている。

絆を強めていけば、心を開いてくれるし、忠言も告げてくれるが……。
絆が浅いままでは、常に一線を引いた付き合いとなるだろう。

なお、たまに一周回って主に対しての言動が暴走することもある（バレンタインイベント参照）。

○ 通常武器

長剣＋白馬（セイバーでありつつも馬に乗る系）

○ 因縁キャラ

項羽／呂布
……なるほど国士無双とはこういう……。
なるほど……ロボ……なるほど……。

ペンテシレイア
仮面あるある話にたまに興じる。
自分に欠片も興味がない視線が、すごく過ごしやすい。
（恐らくは先方も）

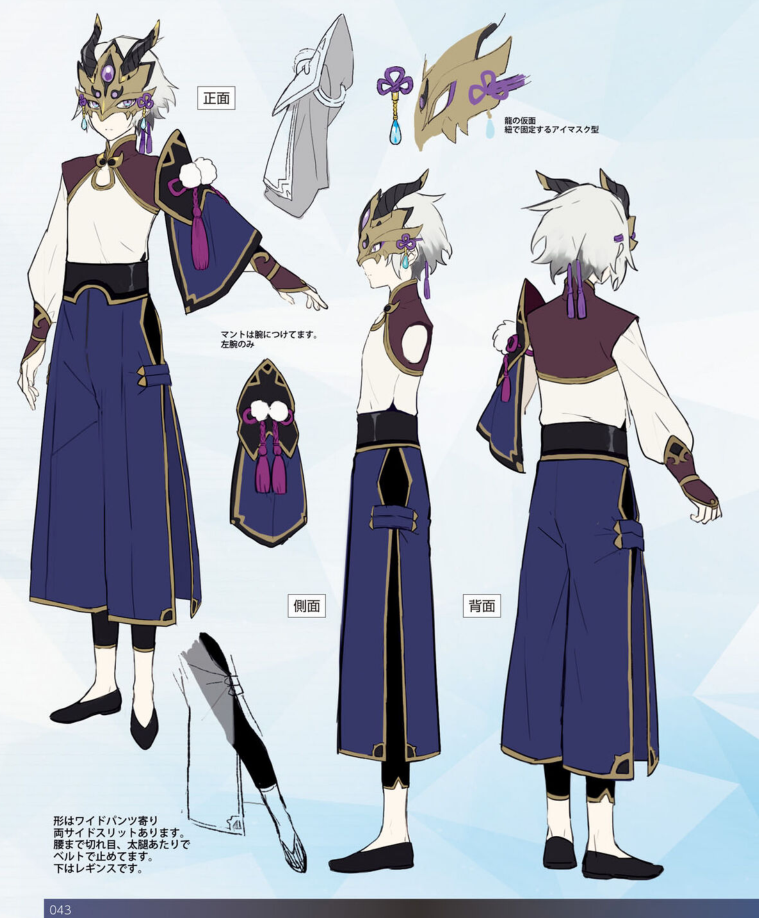
虞美人
サーヴァントとして再会できるとは夢にも思わず、感動。
困ったことがあればいつでも相談しなさい、と胸を叩いてくれたが……。
彼女に対しては常に心を砕いているため、爆発音が起きるたびに、虞美人の様子を見に行こうとする。

荊軻
雅な歩法、静かな暗殺術、そしてぐでんぐでんの酔っ払い。
真っ当にしていればその所作は美しいのに、なぜ酔い潰れてしまうのか、と頭を抱える。

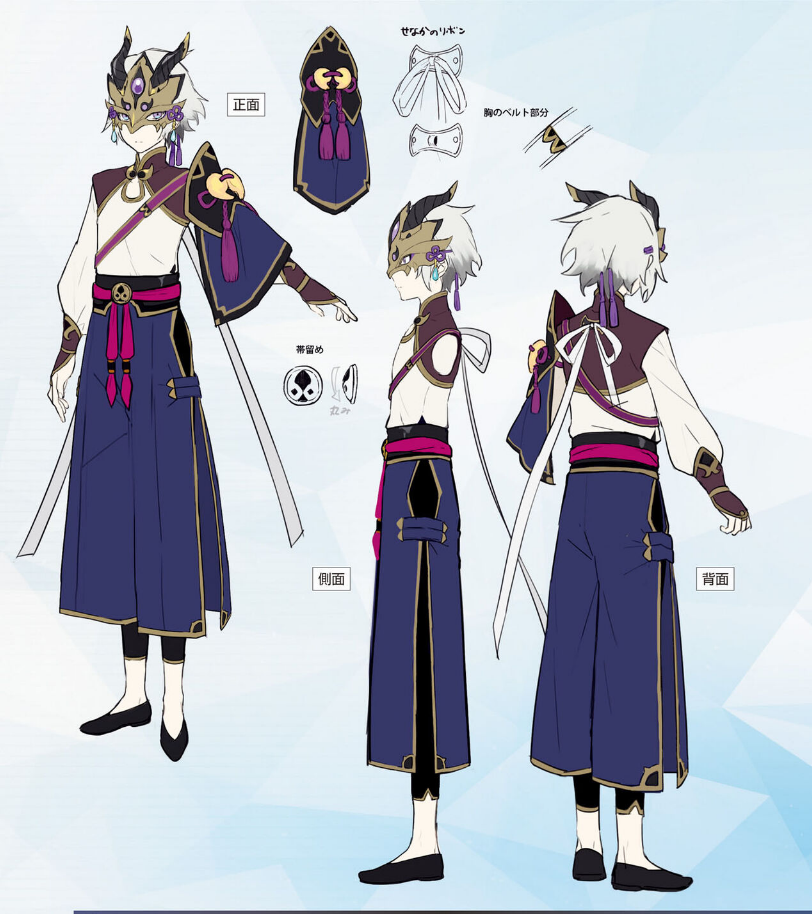
ディルムッド
仮面をつけても黒子の呪いは無効化できない？
そ、それは気の毒に……。

黒髭
私が何かするときに、どこからともなく音楽を流すのはなぜなのだろう……？
（ヒント：ロマンチックイベントCG専用BGM）


表情
第一段階

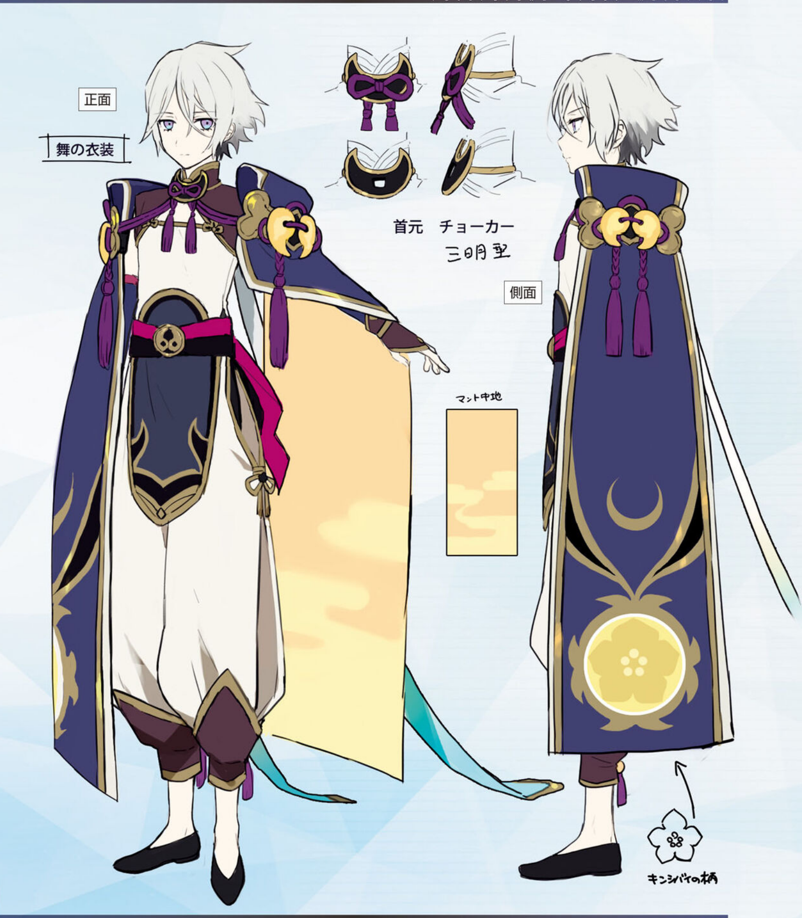

正面
龍の仮面
紐で固定するアイマスク型
マントは腕につけてます。
左腕のみ
側面
背面
形はワイドパンツ寄り
両サイドスリットあります。
腰まで切れ目、太腿あたりで
ベルトで止めてます。
下はレギンスです。


第二段階


正面
せなかのリボン
胸のベルト部分
帯留め
丸み
側面
背面


第三段階
表情


正面
ギリギリ肩は出てません。
3つ
背面
側面
両サイドにスリット
太腿あたりで結んでます。
足具留め


正面
舞の衣装
首元　チョーカー
三明型
側面
マント中地
キンシバイの柄


ウラ
背中の金具部分
マントの飾り紐は首元と背中の
金具部分で結んでます。
マント金具部分
ちょこん
背面
飾り帯2本

仮面あり

素顔

瞳

紫と水色の混色です。
吸い込まれるような幻想的な色と
思っていただければ…。
瞼は重め、睫毛長いです。

黒髪が脱色して白髪になっているグラデーション

しずく型

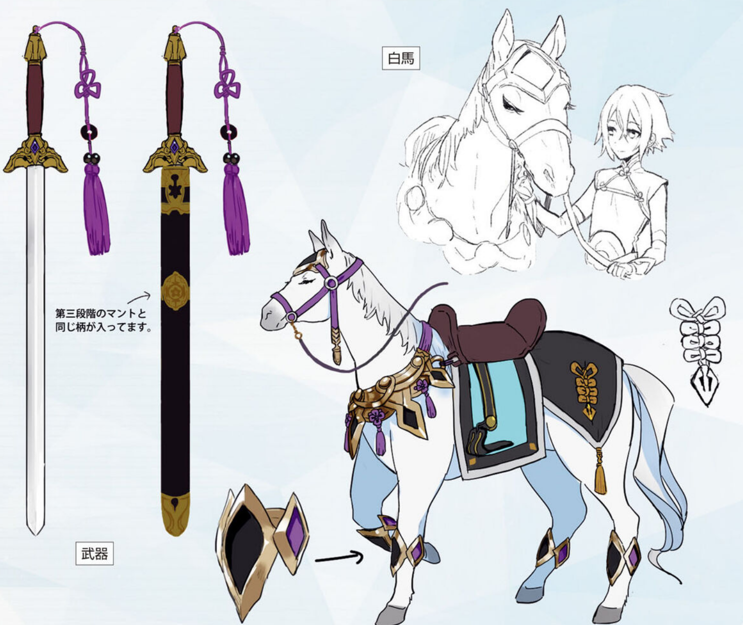
表情集

そんな…

表情の変化が分かりにくいですが
厳つい仮面と内面とのギャップが
出てるといいなぁという感じです。

前髪は乱れてます。

苦悩



Comment from Illustrator

「仮面を着けた美少年」というコンセプト以外は好みにデザインして下さいとの依頼でしたので、嬉しくもありかなり緊張しました。既に美形揃いのサーヴァントとどう差別化をするか、特に目元に拘っていた気がします。逸話、雅楽、月や花などの美の象徴を私なりに考えて取り入れてみました。勾玉は今も日本で伝説が伝わっていることと月のお守りの意味を込めたものです。着けすぎた…。スリットワイドパンツはシワの付き方がわからなかったので実際に作ったりしました。肌は一切見せないけど華奢なラインがチラリズムするの凄くいいよね…。髪は史実の悲劇の表現で、毒で脱色・断髪しているという私の中の設定なので生前は黒髪長髪だったかもしれません。仮面のしずく型の飾りも角度によって涙を流してるように見せたり、逸話をあちこち落とし込んでます。モチーフの一つとして選んだキンシバイの花は彼が亡くなった月に開花するそうです。宝具の顔面はもう二度と描けないくらいの美形にしようと試行錯誤しました。すっごく光りますね！大人すぎず子供すぎずの一瞬の美の時期なのかなあと思って描きましたがどうなんでしょうか…！？私的には中性的な色っぽさが出ているといいなと思っています。蘭陵王の勇ましさは戦闘中に見せてくれると思ったので、最終再臨は彼の人柄の良さ、信頼の置ける人に向けた微笑みに見えたら嬉しいです。(hou)

秦良玉

Qin Liangyu

クラス ランサー **真名** 秦良玉
性別 女性 **出典** 史実 **地域** 中国
属性 秩序・善 **身長** 166cm **体重** 46kg

筋力 C **耐久** B **敏捷** A **魔力** D **幸運** A **宝具** B

設定作成：東出祐一郎／キャラクターデザイン：しまどりる
CV：下屋則子

主な登場作品:Fate/Grand Order

クラススキル

対魔力：C

第二節以下の詠唱による魔術を無効化する。
大魔術、儀礼呪法など大掛かりな魔術は防げない。

保有スキル

白杆槍：B

本来は宝具。スキルとしてのランクはBだが、宝具としてはD。
詳細は宝具項目へ。

忠士の相：B

マスターに忠誠を誓い、同時にマスターから信頼を寄せられる。
少数民族の出であり、無実の罪で夫が投獄されたにも拘わらず、彼女は明に忠義を尽くし、明も彼女に絶大な信を置いた。

盗賊打破：B

城主として数々の盗賊を打ち破った逸話の昇華。
反英雄、特に海賊や盗賊の経歴があるサーヴァントたちに対して、有利な戦闘ボーナスを獲得する。

戦闘続行：C+

往生際が悪い。
一度一度の戦闘ではなく、籠城戦などの長期化した戦いにおいて士気向上などの優位性を保つ。
(『FateGO』では使用されない)



宝具

白杆槍（はっかんそう）

ランク D　種別 対人宝具　レンジ 2~5　最大捕捉 1人

はっかんそう。
彼女が部下と共に愛用したと言われる、トネリコでできた槍。
槍そのものに逸話がある訳ではないが、反英雄のサーヴァントをやや畏怖させる効果がある。
トネリコは広くギリシャでも槍の素材として使われており、アキレウスの槍もトネリコでできていた、と伝えられている。

崇禎帝四詩歌（むよくにしてちゅうぎのうた）

ランク B　種別 対人（自身）宝具　レンジ 0　最大捕捉 1人

むよくにしてちゅうぎのうた。
秦良玉に対し、時の皇帝崇禎帝が送った四つの詩歌。
都に召喚された秦良玉は、盗賊征伐の失敗の責任を取るものと考え、部下に私財を与えて覚悟を決めたが、彼女に送られたのは恩賞と皇帝自らが作ったという彼女を讃える四つの詩歌であった。

人物

一人称 私　二人称 あなた　三人称 彼／彼女

○ 性格

温厚、控えめ、兵に対する態度も硬軟併せ持ち、上からも下からも信頼されるタイプ。
自己評価において「美」が欠落しており、自分がきちんと仕事を果たしているかどうか
のみ、重視している。
そのせいで、唐突に自分にスポットライトが当てられると戸惑うこともある。

○ マスターへの態度

マスターをマスターとして認識し、きっちり上下関係を築き上げる。
危険な場所であれば、マスターの前に出て守り、安全な場所であれば、後方に控えて意見を求められれば適切な答えを返す。
仮にマスターに恋をしたとしても「自分のものにしたい」などと思うことはなく、ただ笑ってくれればいい、と考えるひたすら控えめ系。
マスターを守護、庇護すべき対象として認識することが多い。
具体的に言うと世話係になる。

○ 台詞例

「やりますよ！……え、あ、違います違います！
もう、やだぁ……」
「卑小非才の身なれど、この信頼にはすべてを捧げましょう！
無欲にして忠義の歌、ここに！　参ります！」
「……ふふ、問うても詮無いことですね。
その答を持つものは、天子様のみ……
私も、結局は――乱を治める為に、
矛を手に取ってしまったのですから――」

○ 史上の実像・人物像

中国の正統な歴史書として名高い「二十四正史」。その中でも評判が高い「明史」、その
列伝に唯一「女性の武将」として残っているのが秦良玉である。

元々、少数民族の出であった秦良玉は忠州という土地を治めていた馬千乗という男の妻となり、夫と共にある叛乱の鎮圧に従軍した。
その後、民事訴訟などで獄死してしまった夫の後を継いで、将軍となった彼女は盗賊を
幾度も退けるが、ある時治めていた地域の四城を奪われてしまう。

首都である京師に呼び出された秦良玉は死を覚悟したが、皇帝から与えられたのは恩賞と
四つの詩歌、そして四城奪還の命令であった。

彼女はその扱いに感激し、以後もよく働いた。
それは明が滅亡しても変わらず、亡命政権の南明に仕えて死ぬまで戦い続けた。
七十四歳、老衰による大往生だったと伝えられる。

○『FateGO』における人物像

一言で言うならば、頼りになるしっかり者のお姉さん。
マスターは庇護すべき弟／妹として認識している。
朝は誰よりも早く起きてマスターが起きるのを待ち、スケジュールを管理し、夜はマスターが眠るのを待ってから就寝。

特に強制している訳でもないのに、不思議とそういう立ち位置に収まってしまうらしい。
人理のために張り切る働くお姉さん。なお、パンダが好き。

異聞帯においては敵サーヴァントとして登場。
その手を血に染めつつ、恒久的な平和を築いたが……。

○ 通常武器

槍

○ 因縁キャラ

巴御前
何となく気が合う馬が合います。
一軍を率いた将としても。

呂布
名にし負う飛将軍と共闘できるとは、
実に光栄です。

清姫
あの……マスターの寝床に侵入するのは、
そろそろ諦めていただけないかと……。

ラクシュミー・バーイー
生まれ時代は異なれど、軍を率いる苦労に変わりはなく。
いやあ、将軍あるある話で話し合えるっていいですね！

ロビンフッド
盗賊？　義賊？　圧制からの解放？
ぐぅ……むむむむむ……ぐぅぅぅぅ……。

黒髭／バーソロミュー・ロバーツ
海賊ですね！
よーし、殺(や)りますよー！

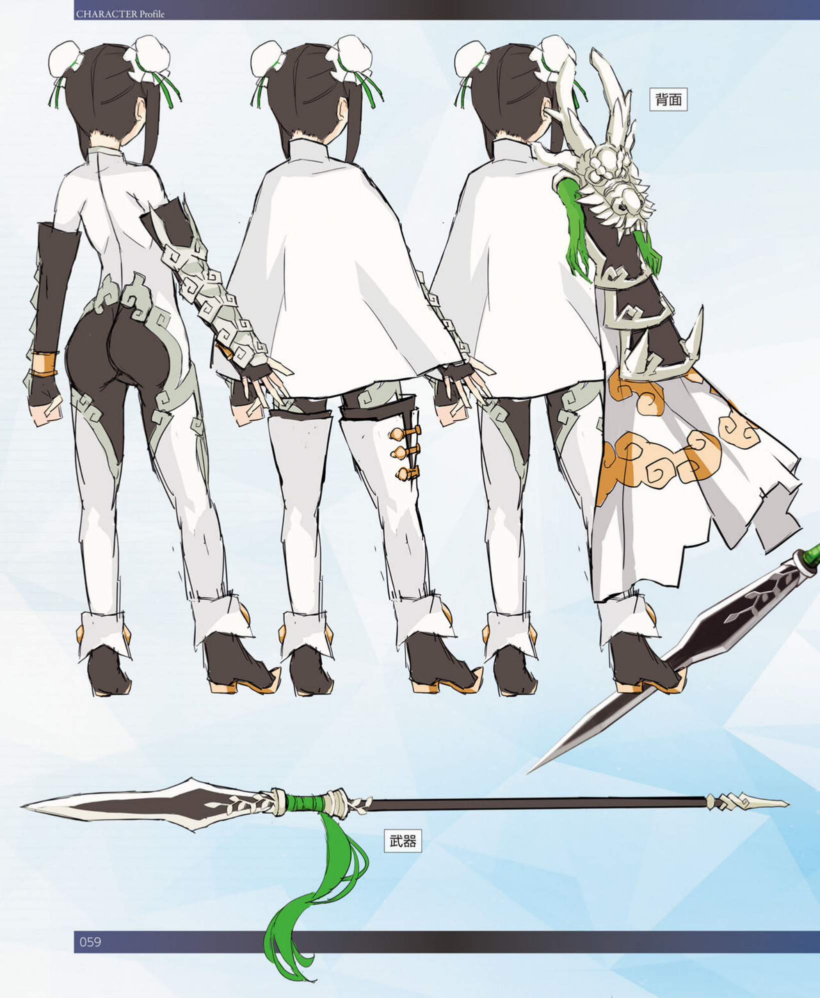
アン・ボニー＆メアリー・リード
海賊ですね！
……マスターを持って行かない!!

荊軻
マスターに酒を勧めない!!


第一段階
表情


第二段階


第三段階


背面
武器


肩当て
正面(第三段階)



Comment from Illustrator

デザインをしたのはFGOサービス開始前後だったかとおもうのですが、Fateのランサーなのだからまずは全身タイツにするとしてー…とデザインを始めたのを覚えています。うん。タイツマストじゃ無かったんですネ。高身長で武人らしさを強調した案などもあったのですが最終的には可愛さを推したデザインに落ち着きました。（しまどりる）



始皇帝

クラス ルーラー　真名 嬴政
性別 朕　出典 史実　地域 中国
属性 秩序・善　身長 180cm　体重 65kg

筋力 B+　耐久 B+　敏捷 B+　魔力 B+　幸運 B+　宝具 B+

設定作成：虚淵玄／キャラクターデザイン：東冬
CV：福山潤

主な登場作品:Fate/Grand Order

クラススキル

対魔力：B+

概ね紀元前の魔術に対しては対処できるが、それ以降に汎人類史で編み出された術は異聞帯の始皇帝にとって未知であるため、突破口になり得る。



保有スキル

書は焚すべし：A

他者の魔術回路に対し重圧を与えることが可能。
2000年以上に渡り全世界を支配し続けた為政者としての始皇帝の結論。
民衆は徹底して衆愚に貶め自意識の発芽を摘み取ることで、天下泰平の礎とする。

儒は坑すべし：A

敵対者に物理的重圧を科し動作を妨げる。
坑す、とは生き埋めの処刑法を意味する。紀元前中国における大量虐殺の手段として最も効率的なものだった。今なお圧倒的な支配と苛烈なる統制の意思として始皇帝のスキルに顕現している。

永世帝位：A

仙界の真人としての自己再生能力。
不滅の為政者としての健勝さこそが始皇帝にとっての最優先事項である。自己回復の手段は必須となる。

宝具

始皇帝（ザ・ドミネーション・ビギニング）

ランク B+　**種別** 対界宝具　**レンジ** 10~999　**最大捕捉** 60億人

ザ・ドミネーション・ビギニング。
始皇帝の敷いた中央集権制度の国威の具現。その場にいる全員を（敵味方の区別なく）弱体化させ、始皇帝ただ一人だけが圧倒的な能力増強を獲得する。

人物

一人称 朕　**二人称** 其方　**三人称** あれ／彼奴

○ 性格

傲岸不遜だが世話好きで他者の窮状を見過ごさない。根幹において善意の人物ではあるのだが、彼の良しとする善とは「秦の庇護下で管理されること」なので、結果的には誰にとってもありがた迷惑でしかない。
探究心旺盛で何事にも興味を持ち首を突っ込みたがるが、初めから「やっぱり秦帝国が一番」という結論ありきの好奇心であるため、常に上から目線である。あくまで後々征服する上での事前調査、というスタンスでの探究心でいる。

○ 動機・マスターへの態度

あらゆる時間軸における「人の世の行く末」を真剣に憂えている為政者であるため、世界が危機に瀕しているとなれば積極的に関与してくる。「唯一絶対者に頼らず人民すべてが運命と向き合う」という編纂事象の人類文明を訝ってはいるものの、それが剪定事象として終わった自らの治世よりも将来性があるという理解もあり、冷静にその結末を見定めようとしている。かつて戦い力を示したマスターは、始皇帝にとって唯一ともいえる「人としてのライバル」であり、常にその真価を量ろうと観察している。

○ 台詞例

「いみじくも朕は天子である。天穹に等しく万民の上に君臨する者である。故に、朕は諸民の拝謁を許す。太陽が分け隔てなく大地を照らすが如く、民草には例外なく朕を仰ぎ見る栄誉を賜はす」
「智を得た者は惑う。妄念に囚われ、自他を比し、ままならぬ世に恨みを募らすようになる。その醜悪なる個の自我を廃すればこその我が永続楽土。蒙なるが故に民は安穏と健やかに生きるのだ」
「人の間は諍いの始まり。故に人に類するものなど無用。朕はただ独りの人として万民を愛し導く。民はただ土に憩い、食、性、眠を満たして安らかにあれ」
（一通り自慢話をした後で）「即ち、朕である！」

○ 史上の実像・人物像

悠久の歴史を誇る中国において初めて国土統一を成し遂げ、皇帝という地位を確立した始祖。郡県制による中央集権、貨幣と計量単位の統一、交通網の整備といった、後の中国の繁栄の礎ともなるべき数多の偉業を成し遂げるが、一方で焚書坑儒などの苛烈な思想弾圧でも知られる。晩年は不老不死を求めて仙界の神秘を探求し、中国全域の探索を試みるが、果たせずして死去する。

○『FateGO』における人物像

異聞帯における始皇帝は機械の身体で2200年を生き延び、早々に世界統一を成し遂げた超越者。
民衆を慮る賢王ではある、のだが、民を人として扱う視座はない。
そもそも彼の定義する人間とは、「自身と世界の未来に対して責任を負う者」であり、始皇帝の統治する秦帝国において、その定義にあたる存在は皇帝ただ一人しかいない。あらゆる主権を為政者に委ねた人類は「人に類する者たち」ではなく、始皇帝は民衆を、自らが管理責任を負う家畜でありペット、として愛玩しているに過ぎない。
孤独であり唯我独尊の存在ではあるが、我欲や悪意の源泉となる人間性の脆弱さもまた克服した人物であるため、その境遇による気性の歪みはない。賢明かつ筋の通った人格者然として言葉を交わすこともできる。……ただ、同じ人間である、という共通認識を持ち得ないだけで。
故に、彼は編纂事象より現れた来訪者たちの語る「すべての民が人たり得る世界」すなわち民主主義の可能性に大きな衝撃を受けることになる。

○ 因縁キャラ

項羽
善哉、善哉。

虞美人
いや朕が言うのも何だがな。もうちょっと仙女としてのブランディングなども考えるべきである。神仙界隈の風評被害とか考慮しておるか？

玉藻の前
始皇帝 is watching youである。更生は褒めるが信用はせぬ。誰がタマモを見張るのか？　即ち朕である！

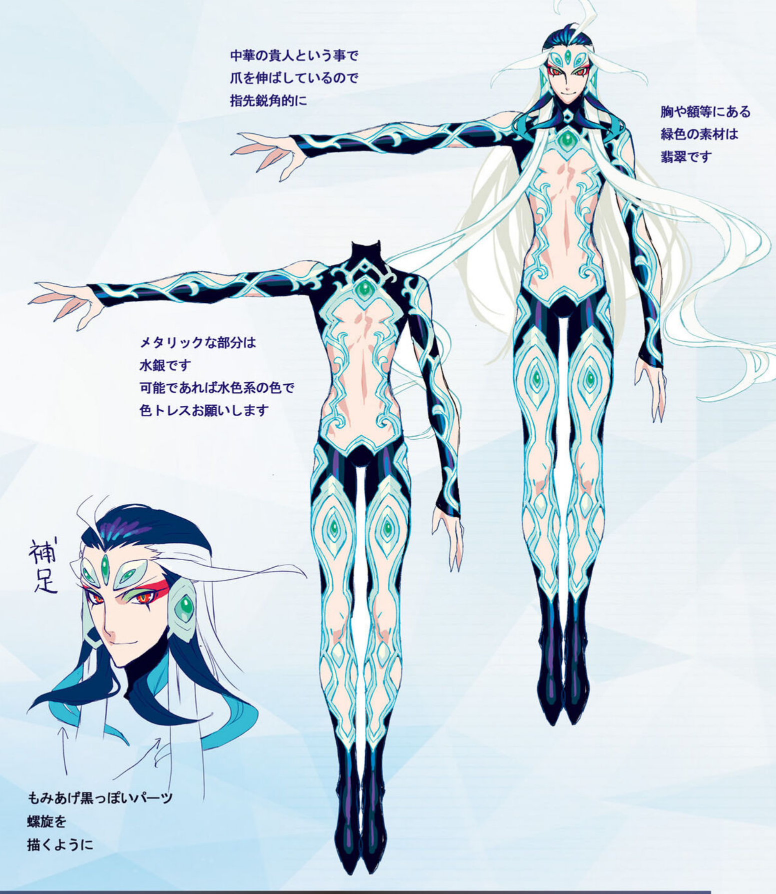
トーマス・エジソン
ないわーマジないわー儒の極みだわこいつ！


第一段階


全体図
表情


羽衣っぽいパーツ
（水銀）はなんとなく流水紋であれば
いいです
正面


背面
側面


中華の貴人という事で
爪を伸ばしているので
指先鋭角的に
胸や額等にある
緑色の素材は
翡翠です
メタリックな部分は
水銀です
可能であれば水色系の色で
色トレスお願いします
補足
もみあげ黒っぽいパーツ
螺旋を
描くように



Comment from Illustrator

お話を戴いた当初はスタンダードな成人男性を想定し、発注書を戴くと性別不明という事で次に子供で児童向け作品のラスボスを意識したのですが、成人男性寄りでカーズ様とか散様みたいな…との事で今の形になり、手塚治虫や永井豪の描く古典的な美形を目指しました。皇帝服は概念としての小宇宙であるとの事なので無理やりねじ込みましたが、見方によって見えるものが異なってくるロールシャッハテストのような怖さが出るといいなと思いました。（東冬）


第二段階


全体像


正面

後光っぽいの
（水銀パーツ）は
花びらっぽいのに
変更

背面

側面

第三段階




全体図
表情


冕冠の上部に
龍の顔っぽいのがありますが
多分あまり映らないと思われます
正面


背面
スカート部分の
前後左右に垂れてるのは
金刺繍の山水画です
左右反転共通（雲+山）
前後反転共通（流水+山）
側面


正面


側面
三段階目に
添えられている
「錆びない剣」
背面

虞美人



クラス アサシン **真名** 虞美人(芥ヒナコ)
性別 女性 **出典** 史実 **地域** 中国
属性 秩序・悪 **身長** 160cm **体重** 49kg

筋力 C **耐久** A+ **敏捷** D **魔力** A+ **幸運** E **宝具** C+

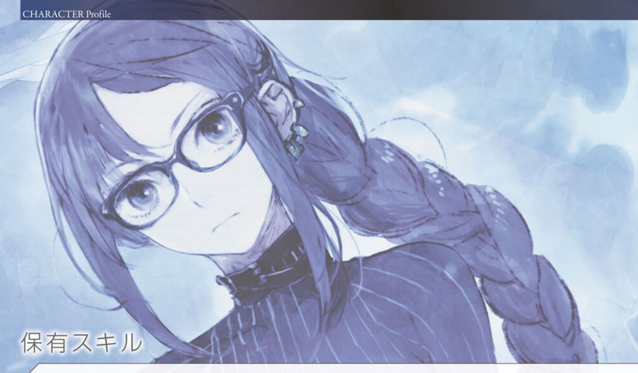
設定作成:虚淵玄/キャラクターデザイン:toi8
CV:伊瀬茉莉也

主な登場作品:Fate/Grand Order

クラススキル

気配遮断:B

サーヴァントとしての気配を断つ。隠密行動に適している。加えて精霊種としての特性上、自然環境での効果は大幅に増幅され、逆に人工環境での効果は減衰する。



保有スキル

受肉精霊：A

自然界とマナを共有できる精霊種であるため、魔力を自らの体内に蓄えるのではなく、外界から無尽蔵に汲み上げることが可能。ただし"人型"という形態に縛られている以上、供給は無限でも出力に限界があり、実際に行使できる魔力量は人型の英霊としての領域に留まっている。

仙界羽人：A

道教思想に語られるところの仙人であり、不老不死。その肉体を維持するために自然界からの干渉が及ぶため、結果として彼女は人型という形態に縛られているともいえる。

吸血：C

動植物を問わずあらゆる生命体から一定量のエネルギーを剥奪し自身で利用することが可能。厳密には吸血行動とは異なるが、この能力のために吸血種として認識され、歴代の代行者たちから迫害を受けてきた。

宝具

呪血尸解嘆歌（エターナル・ラメント）

ランク C+　**種別** 対軍宝具　**レンジ** 1～20　**最大捕捉** 100人

エターナル・ラメント。
自らの肉体を破棄することで限界を超えた魔力を暴走させ、呪詛による異常気象を引き起こした後、改めて肉体を再構成するという荒技。霊核を環境と共有している精霊種ならではの自爆攻撃といえる。他のサーヴァントとの連携やマスターの安全性すら度外視した攻撃手段のため、使用できる局面は限られる。

人物

一人称 私　**二人称** おまえ／貴様／あなた／あんた　**三人称** あれ／彼奴

○ 性格

永らく人類に迫害されてきた経緯により、筋金入りの人間嫌い。だが唯一の理解者である項羽が「人の世の安息」を最後まで願ったために、それに絆されて人理の守護者たる英霊の座に加わることを承諾する。
人類の文化を嫌悪するものの生命体としての人間に嫌悪はない。言うなれば「野生原理主義」とでも言うべき独特の倫理観の持ち主で、強い生命が弱い生命を食って栄える、という摂理は全面的に肯定している。ただし「神が人間にそれを望んだ」といった一神教的価値観や、自然界の秩序を覆すほどの科学技術の行使に対しては怒りを露わにする。
とはいえ群体から個体になった、という出現の経緯は彼女にとって無自覚ながらトラウマであり、本人は断固拒否するものの本性は寂しがり屋。自らの理解者となり得る精神に対しては（動植物の区別なく）かなり深い情を懐くようになる。

○ 動機・マスターへの態度

あくまで「人類を守護する」というスタンスは否定し、この先何をしでかすか分からない人類を監視する調停者、という立ち位置で英霊としての自分を定義している。ただし「人をより良く導く者」が人間の中に現れるならば、それを支援するのは吝かではない。自分自身が人の世に関わり合うのは断固嫌だから、という理由付けで、マスターに協力する。
色々と理屈を捏ねて憎まれ口は叩くものの、「誰かに必要とされ、存在を許容される居場所」というものには彼女が求めて止まなかった安息を感じており、その環境を維持するためならば死力を尽くすことも厭わない。

○ 台詞例

「過日のことなど……すべては儚い夢の如きもの。もはや顧みる気もないわ」
「人間を守護する気など毛頭ないが。貴様らが身内の愚行で滅びに至るのだけは止めてやる。……あの御方であれば、そうしたであろうから」
「ああまったく、貴様らの如き裸猿がなぜこの星の命運を担っているのか。その責務を真面目に考えたらどうだ?」
「焼きそばパンよ。分かってるわね?」

○ 史上の実像・人物像
史記、漢書にて断片的に語られる、謎に包まれた項羽の寵姫。俗説では項羽の死後に自殺したとされ、その逸話が雛芥子の花に虞美人草という異名を与えることになる。

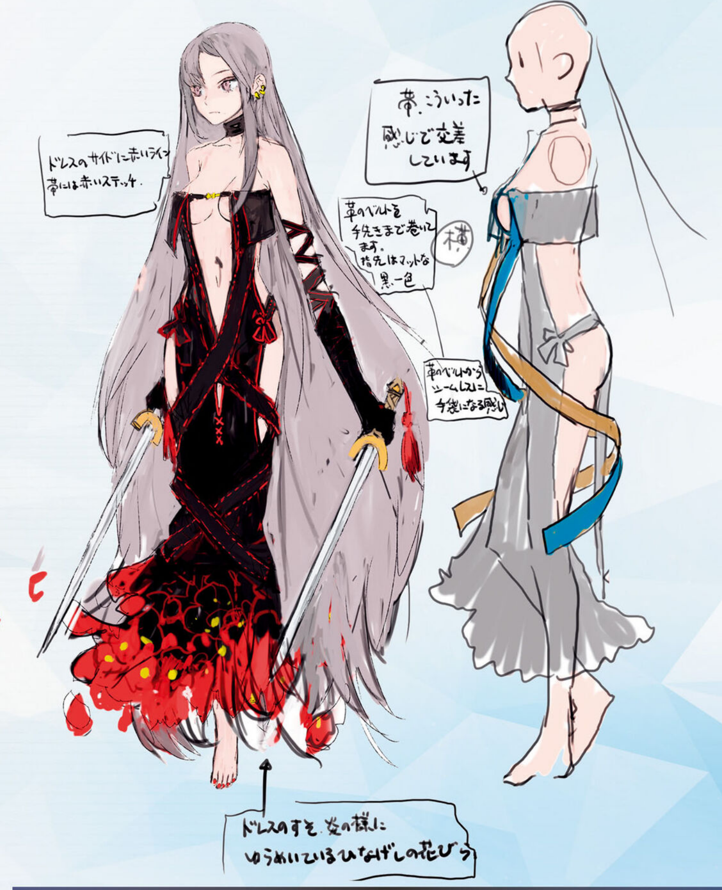
○ 『FateGO』における人物像
エナジードレインで糧を得る吸血種。魔獣、幻獣の類いではなく、地球の内海から発生した表層管理のための端末……精霊である。魔術世界では『真祖』と呼ばれるカテゴリに近いが、発生の過程が類似しているものの、生命としての目的が違う別種の吸血種である。
古代中国の伝承に語られるところの仙女、真人であり、理性や自意識も後々に獲得したものなので、自らがどのような出自であるのか彼女自身にも分からない。同族も帰属すべき集団もない完全孤立の身の上で、人間を厭い、恐れ、ひたすら拡大し続ける人類社会から逃げ隠れしながら、それでも唯一の理解者だった項羽への義理立てで自死だけは拒みつつ、悠久の時を生きてきた。
長すぎる流浪の運命の中で疲弊を溜め込んでおり、ひとときでも安らげる場所が得られるならば、それが身の破滅に繋がろうとも構わない、という自暴自棄な願望まで懐いている。その一方で、項羽の最期に自らの行く末を嘆かせてしまったことを今なお悔やんでおり、安易な自決にも踏み切れないという二律背反に囚われている。
そんな彼女にとって、人ならざる英霊たちが集い様々な思惑の中で均衡を保っているカルデアという場所は2000年の間久しく得られなかった「何者にも脅かされない場所」として、特別な意味を持つようになる。

○ 因縁キャラ
項羽
♡♡♡♡♡
始皇帝
なに笑ってんのよ！　そんなに滑稽なの？　放っといてよ！
蘭陵王
あなたお人好しだからマスターに無茶振りされないか心配だわ。いい？　困ったことがあったらいつでも私に相談するのよ。
紅閻魔
いかに人理修復のためとはいえ、えんまちゃんまで駆り出すとか、度し難いにも程があるわ。勤務形態ブラックすぎるわ。
玉藻の前
え？　良妻ってあんた……いや、いいけど。それでキャットだの何だの放置しておける神経は心底凄いわ。真似したくないわ。


表情
第一段階


野暮ったい
黒のセルフレーム
メガネ
眼鏡
タイトニットセーター
ふくらはぎ位の丈です。
ラグランになってます。
帯、こういった
感じで交差
しています
普通の
三ツ編み
膝下丈ブーツ

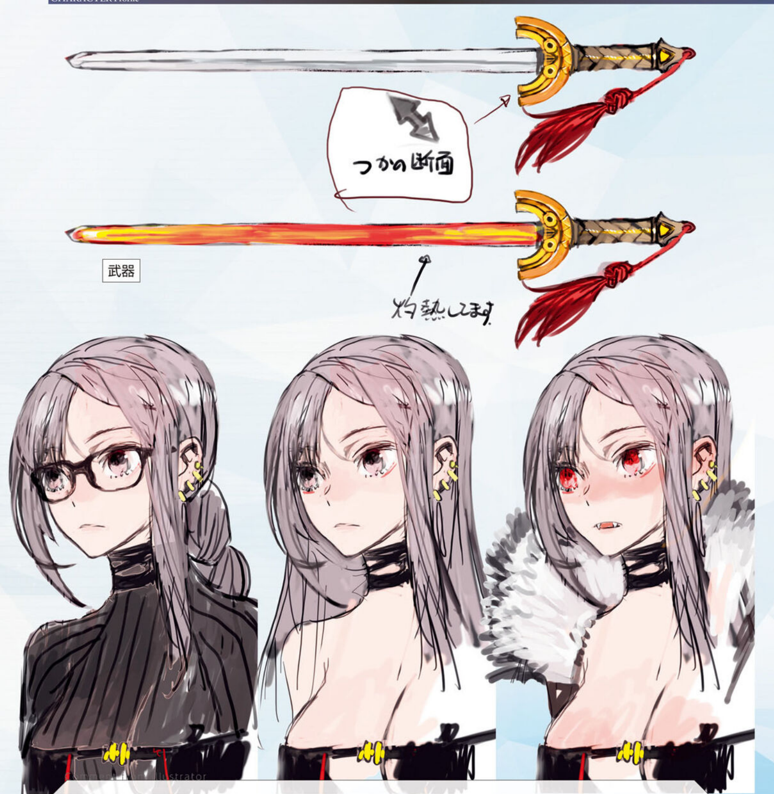

第二段階
表情


ドレスのサイドに赤いライン
帯には赤いステッチ.
帯、こういった
感じで交差
しています
革のベルトを
手先きまで巻いて
ます。
指先はマットな
黒一色
横
革のベルトから
シームレスに
手袋になる感じ
ドレスのすそ、炎の様に
ゆらめいているひなげしの花びら


第三段階
表情


全体的に炎のエフェクトを散りばめます。
手は袖に隠れて
みえませ
剣も赤化
袖.すそ.ほぼ炎のエフェクト
です。


中、こんな
感じです
背面設定
帯留め



実はヒナコよりも虞美人のほうを先にデザインを起こしていたりします。一番初めにイメージしたのがレスリー・チャン主演の「覇王別姫」で…当初はいかにも中華然としたデザインで、最終的な虞美人のデザインとは全く違う形でした。もっと現代的なデザインを！というサジェストがあって、それで上げたのが第2段階の虞美人のデザインです。それから布地を足したりメガネを足したりしたのが第1、第3デザインですね。(toi8)

Red Hare

赤兎馬

クラス ライダー　**真名** 赤兎馬
性別 男性　**出典** 史実、『三国志演義』など　**地域** 中国
属性 中立・中庸　**身長** 250cm　**体重** 400kg以上

筋力 B　**耐久** EX　**敏捷** B+　**魔力** C　**幸運** C　**宝具** B

設定作成：桜井光／キャラクターデザイン：緑川美帆
CV：緑川光

主な登場作品:Fate/Grand Order

クラススキル

騎乗：EX

あらゆる乗騎を乗りこなす。しかし、ライダーとして現界した瞬間に人馬一体状態（?）であるため、彼はこれ以上の騎乗を必要としない。

保有スキル

千里疾走（馬）：EX

長時間・長距離移動を可能とする無尽蔵の体力。
敏捷パラメーターの一時的な急上昇、全力疾走時の耐久及び筋力パラメーターの上昇、といった効果を発揮できる。

武芸百般（馬）：A

多岐に渡り培われた戦闘技術により、あらゆる戦闘状況に対応することが可能。
空中戦や水中戦といった尋常ならざる戦闘や、未知・未経験の状況にさえ、培われた技術と経験を駆使することで即座に対応してみせる。

戦闘機動（馬）：B

騎乗状態での戦闘に習熟している。
騎乗状態での攻撃判定およびダメージにプラスボーナス。騎乗していない状態での戦闘力が減少するというデメリットが存在するが、常時人馬一体状態（?）である彼にはデメリットにはならない。

反骨の相：B

口では「有していない」と言っているのに実はそっと所有しているスキル。
一つの場所に留まらず、また、一つの主君を抱かぬ気性。
自らは王の器ではなく、また、自らの王を見つける事ができない流浪の星である。
(『FateGO』では基本的に使用されない)

宝具

人馬一体(レッド・フォーム)

ランク A **種別** 対人宝具 **レンジ** - **最大捕捉** 1人

レッド・フォーム。
呂布奉先の愛馬として知られる赤兎馬は、勇猛なる飛将軍こと呂布との「合体機能」を有していた可能性がある——と時計塔のごく一部で囁かれる噂がある。
本当である。
本当にそう噂されている。
サーヴァントとしての「赤兎馬」は、人馬一体を成すこの宝具の副次効果によってケンタウロスが如き姿で現界し、高い機動力とタフネスを有する無敵の人馬兵となって戦場を駆ける。たとえ、そこに呂布がいなくても。

そう——
『赤兎と合体した呂布』を名乗ってはいるが、実は、彼は馬……赤兎なのだ。みんな、今まで偽ってきて本当にすまない。呂布を乗せてもいないし、呂布と合体してもいない。宝具の副次効果で単独人馬兵モードになっているだけに過ぎない。その事実を指摘するかどうかは、あなたの度量の広さにかかっている。
(常時発動型宝具。『FateGO』では真名解放は行われない)

偽・軍神五兵(イミテーション・ゴッド・フォース)

ランク A **種別** 対人／対軍宝具 **レンジ** 1〜40 **最大捕捉** 50人

イミテーション・ゴッド・フォース。
英霊としての呂布が有している宝具『軍神五兵』、いわゆる方天画戟を彼は有していない。
彼が宝具として放つのは『軍神五兵』の射撃モード……をかなり意識した大射撃となる。
とはいえ大口径の魔力光などを放つ訳ではなく、強弓から矢として放たれるのはなんと「巨大な槍」である。

迫力のある大きな矢を探した結果、
「これはもう槍を放つ方が早いな……」
と彼は判断してしまったのかもしれない。



人物

一人称 私　**二人称** あなた　**三人称** 彼／彼女／○○（呼び捨て）／○○殿／○○公

○ 性格

呂布奉先を堂々と名乗っている割には、生真面目。
ただし根は大雑把。
あまり物事にこだわらない、泰然とした気配を漂わせることもある。
その在りようはまさしく雄々しき名馬――

○ 動機・マスターへの態度

ニンジンください。

○ 台詞例

「ライダー、ここに現界いたしました。天下無双の我が身、これよりあなたの力となりましょう」
「私は決して、反骨の相など有してはいませんよ。フフッ……」
「ヒヒン!」
「ニンジンですか」
「私は呂布奉先、天下の飛将軍ですとも！　え、ええ……。もちろんそうですとも。は、はい」

○ 人物像

三国志を始めとする多くの史書や物語でその活躍が語られる飛将軍・呂布。
並ぶ者なき武勇を誇り、命果てるまで戦い続けた伝説の将軍にして武人である彼は、赤兎と呼ばれる愛馬と共に戦場を駆けたという。

「そして呂布は今や、宝具であり愛馬である赤兎と一体となることで、まさしく人馬一体！　古代ギリシャの伝説に語られるケンタウロスをすら超えて、人・馬・鎧・武具が完全にひとつに融合を果たした最強の人馬兵となって現界したのです！　無辜の怪物とかそういうものですね。つまり私は呂布です。ヒヒン!」

ヒヒン。
この熱い語りに疑いの余地は一片もない。



その姿は最早、人間とは呼べないまでに猛々しく———
同時に、戦場を支配し蹂躙する軍神が如き荘厳さを湛えている。

◆

堂々と『赤兎馬』という真名が表記されている。
その事実に、彼は口をつぐむ。

好きな食べ物はニンジン。
しかしこの馬、とにかく声がいい。

○ 因縁キャラ

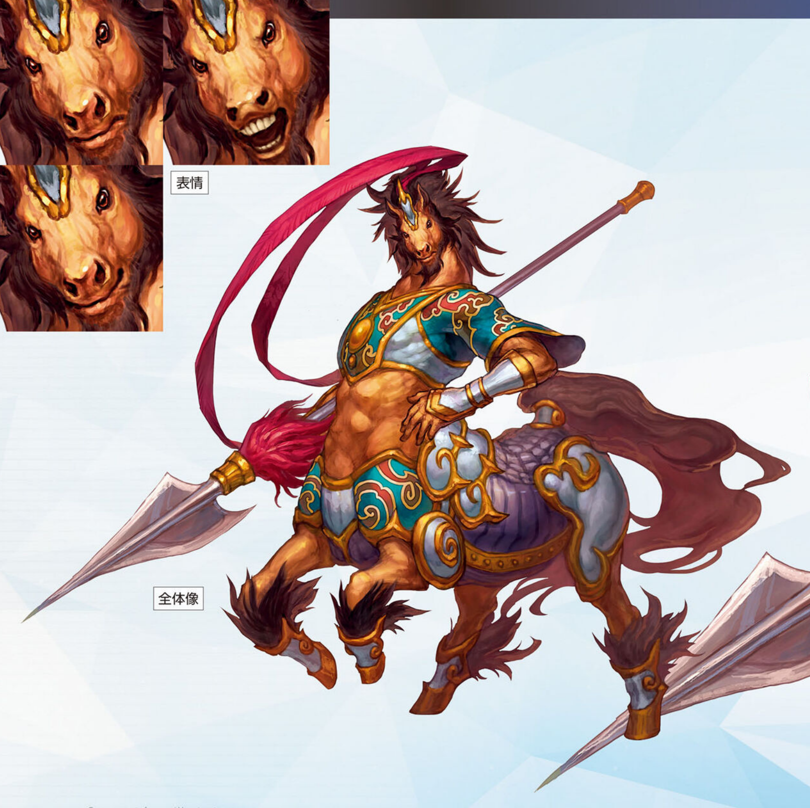
呂布
おお、呂布！　呂布！
私です、赤……ヒヒン、い、いえ、私も呂布です。本当です。つまり、あなたと私でダブル呂布ですね！　素晴らしい！
それはそうとエクサレッド・フォームはいかがですか？

陳宮
軍師とは誤解を招きやすいもの。それは分かります。ですが自爆はどうかと思いますね。
それはそうと新フォームの開発は進んでいますか？　私、馬でも空を飛べたらいいと思うのです。

曹操／関羽
ヒヒン!!

ラムレイ／白竜／ドゥン・スタリオン
ヒヒン。

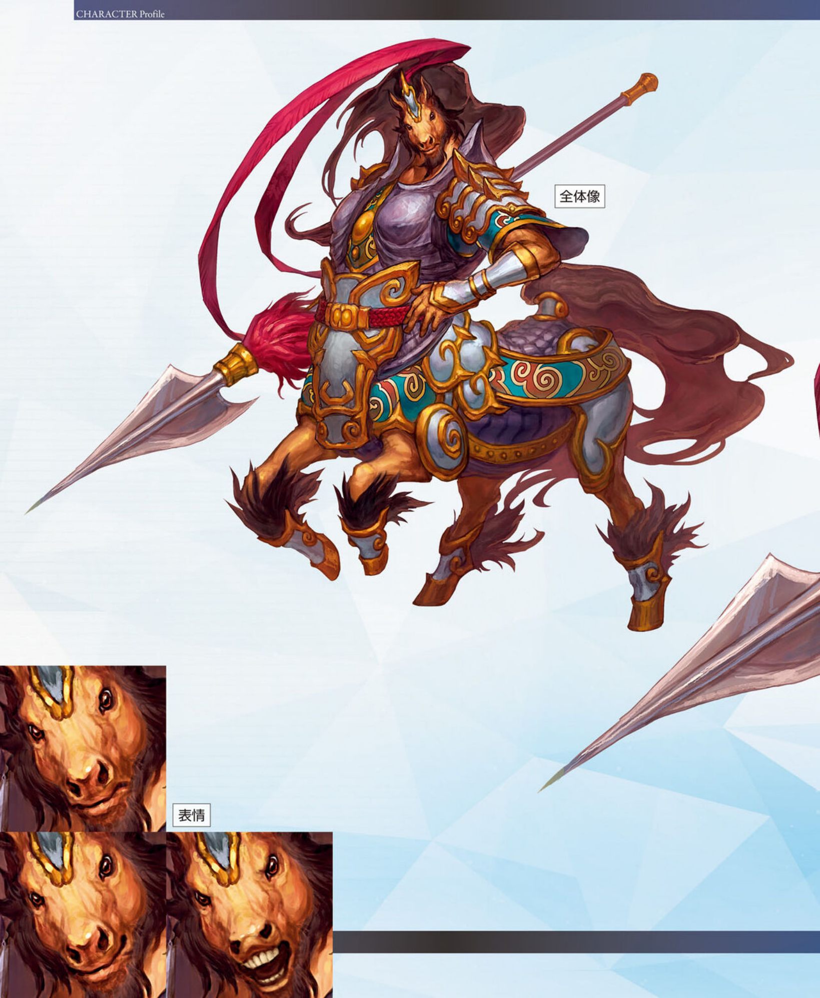

第一段階



Comment from Illustrator

馬の頭に、馬の体のひとです。…それは馬では？FGOリリースの更に1年以上前に制作していたのですが、お蔵入りかな〜、FGO盛り上がってるけど参加してるって言えないな〜、なんて思っていたら、まさかこんなキャラで、そしてまさかのダブル緑川で出して頂けるとは。末永く皆様のお手許で愛していただけたら嬉しいです。（緑川美帆）


第二段階


全体像
表情


第三段階


全体像
表情


側面
上面
全体図


背面

ブラダマンテ

クラス ランサー　**真名** ブラダマンテ
性別 女性　**出典** シャルルマーニュ伝説　**地域** フランス
属性 秩序・善　**身長** 170cm　**体重** 55kg

筋力 B　**耐久** A+　**敏捷** A　**魔力** C　**幸運** D　**宝具** B

設定作成：桜井光／キャラクターデザイン：saitom
CV：森永千才



クラススキル

対魔力：A

Aランク以下の魔術を無効化する。
現代の魔術師では、魔術で彼女に傷をつけることはできない。
本来のランクはCだが、宝具の効果によって著しく上昇している。



保有スキル

クレルモンの勲：B

クレルモン家に生まれた者としての誇り、精神性がスキルとなったもの。
兄リナルドの凄絶な剣技に追い付くため、ブラダマンテはあらゆる手段を尽くす。
常人であれば発狂しかねない凄惨な戦場であろうと駆け抜ける。
ブラダマンテは決して諦めず、勝利を掴む。

白羽の騎士：B+

生まれついての肉体の頑健さと、戦闘を続行する能力を示すスキル。
頑健スキルの一部と戦闘続行スキルの効果を含む。
マーリンの洞窟の奥底へ転がり落ちても、ブラダマンテは大丈夫。

魔術解除：A

自分や味方に掛けられた魔術効果を解除する。
Bランクまでの魔術であれば自動解除、Aランク以上の魔術を解除するには幸運判定が必要となる。
第二宝具に由来するスキルである。

宝具

目映きは閃光の魔盾（ブークリエ・デ・アトラント）

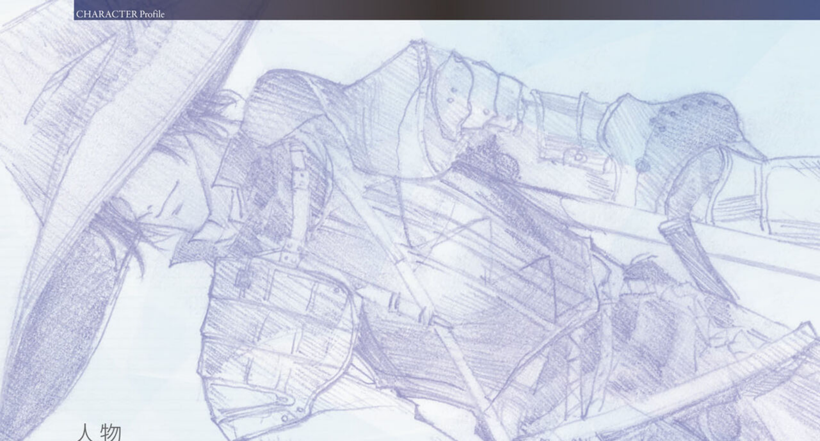
ランク B　種別 対軍宝具　レンジ 1～30　最大捕捉 100人

ブークリエ・デ・アトラント。
恋人ロジェロを攫った邪悪な魔術師アトラントが所有していた魔盾。
真名解放によって盾は強烈な魔力の光を放ち、対象にダメージを与えつつ、気絶の判定を強制させる。気絶しなかったとしても、目を眩ませる事で敏捷のパラメータを一時的に著しく低下させる。
なお、本来は盾で殴らない。現界にあたってテンションが上がりすぎているのか、ほぼ無意識に突進して殴っているものと思われる。
アトラントを倒したブラダマンテは、彼の持つ盾を手にし、彼が乗っていた幻獣ヒポグリフを得たと言われる。（ライダークラスで召喚されれば、もれなくヒポグリフがついてくる）

麗しきは美姫の指輪（アンジェリカ・カタイ）

ランク C　種別 対人宝具・結界宝具　レンジ 1～10　最大捕捉 30人

アンジェリカ・カタイ。
十二勇士のひとりローランや兄リナルドが恋に落ちた異国の美姫アンジェリカが所有していた、神秘の指輪。あらゆる魔術を無効化する力を持つとされる。
数奇な運命からこの指輪を持つこととなったブラダマンテは、邪悪な魔術師アトラントから恋人ロジェロを助け出す際に大いに指輪の力を活用した。
本来はCランク程度であるはずの対魔力スキルがAランクとなっているのも、魔術解除スキルが付与されているのも、この宝具の効果によるもの。
真名解放すれば、魔術に対する自陣全体の防御力を跳ね上げるが、『FateGO』では使用されない。本来は『姿を隠す』力も備えているが、そちらも基本的には使用しない。
今回の現界にあたっては、この指輪の魔力を右手の槍に込めており、魔術的存在に対する戦闘力を底上げしている模様。



人物

一人称 私／ブラダマンテ　**二人称** あなた／○○様／貴様　**三人称** 彼／彼女／○○様

○ 性格

あきらめない騎士。心も体も強い。想い果たすためであれば、何度でも、何にでも、立ち向かう。
不幸を不幸として受け止める事を良しとしない。
窮地にあっても正義を信じ、善を為そうと心掛ける純真な少女騎士である。

困難を前にしても屈さず、対処を考えていずれ必ず実行する。揺るぎない精神力の為せるわざである……が、時には、一通りの泣き言がこぼれることも。

生前に嫌な目にあったため、魔術師嫌い。ただしマーリンは除く。実は大魔術師マーリンと縁があり、生前の冒険では巫女を通じて助言を授かっている。ブラダマンテにとって、マーリンは崇敬の対象なのである。

○ マスターへの態度

マスターの事をマーリンの縁者であると認識しており、魔術師だと知っても嫌ったりはしない。それどころか、当世におけるマーリンの再来、大魔術師の器であるとさえ思っている模様。

○ 台詞例

「シャルルマーニュ十二勇士が一人、ブラダマンテ。シャルルマーニュ大王に成り代わり、正義を為します！」
「行きましょう、マスター！　騎士道とは、たゆまぬ鍛錬あってこそ！」
「パラディンは敗れない！　勝利あるのみ！」
「あいたた……マーリン様、ブラダマンテはあきらめません。頑張ります！」

○ 人物像

シャルルマーニュ十二勇士のひとり。
純真な少女騎士。白羽の騎士。
王妹アヤとクレルモン家エイモン公との間に生まれた姫君であり、同じく十二勇士のひとりにして魔剣フルベルタを所持する剣士リナルドを兄に持つ。
兄に似て凄腕の剣士として知られる。大王アグラマンとの戦いでシャルルマーニュ軍が窮地に陥った際には自ら殿（しんがり）を務め、敵将アルジェリア王ロドモンと見事な一騎打ちを行ってみせたという。
やがて敵国の将にして英雄ヘクトールの子孫である騎士ロジェロと恋に落ち、この恋を成就させるため、多くの苦難に立ち向かった。邪悪な魔術師に彼が攫われようと、魔女に彼が囚われようと、ギリシャの王子が自分に求婚してこようと、決してブラダマンテはあきらめずに立ち向かい続けた。

◆

サーヴァントとして現界したブラダマンテにとってのロジェロとは、『輝きを追い続ける英霊』というアイデンティティそのものといえる。
彼女がブラダマンテという“物語”である限り追い求め、探し続ける『希望』がロジェロなのである。
すなわち、生前のように幸福な結末を迎えることなく——“永遠の探索の物語”として定義されたものこそが、彼女であり……
「もちろん、ちょっと悲しいです！
　でもそれ以前に私は聖騎士だから、世界をとりもどすために全力でがんばります！」
『それがいいですよ。あなたの心に直接語り掛けています』
「マーリン様！」

○ 通常武器

武器は片手槍と、宝具である盾。
盾と槍を組み合わせた戦闘術を得意とする。
槍にすべてを懸けるタイプのランサーではない。盾と槍の使い手がランサーのクラスに分類された、と見るべきだろう。

◯ 因縁キャラ

アストルフォ

ねえ、アーちゃん。そのヒポグリフ……私のじゃないよね？

ローラン

ローランは、もっとリナルドお兄様を見習えば良いと思います。聞いてる？

マーリン

まさか当世でもお言葉を賜るなんて！　ブラダマンテは感激しています！

本当です！

ロジェロ

どこー!?

どこかにいる気がします。

フォウ

やっぱりフォウくん……あの気配……マーリン様の気配もあるし……やっぱり、ロジェロなのでは……？

ねえねえフォウくん、ちょっとお時間いいですか……あっ逃げないで、逃げないで～！

マンドリカルド

わっ。マンドリカルド！

むむむ、ヘクトール様の鎧を持つ強者、ローランの敵……

え？　今は同じマスターを持つ仲間？

そうなの？

じゃあ、一緒に戦いましょう！

ヘクトール

ご先祖様！

そうなのです、トロイアの英雄ヘクトール様は、ロジェロと私のご先祖様でいらっしゃいます！

シャルルマーニュ

陛下！　陛下！　陛下～!!

円卓の騎士

あわわわわ……！

中世ヨーロッパの騎士で、かのアーサー王の円卓の騎士に憧れない者はおりません。もちろんブラダマンテも憧れています！

アルトリア・ペンドラゴン

騎士王様！

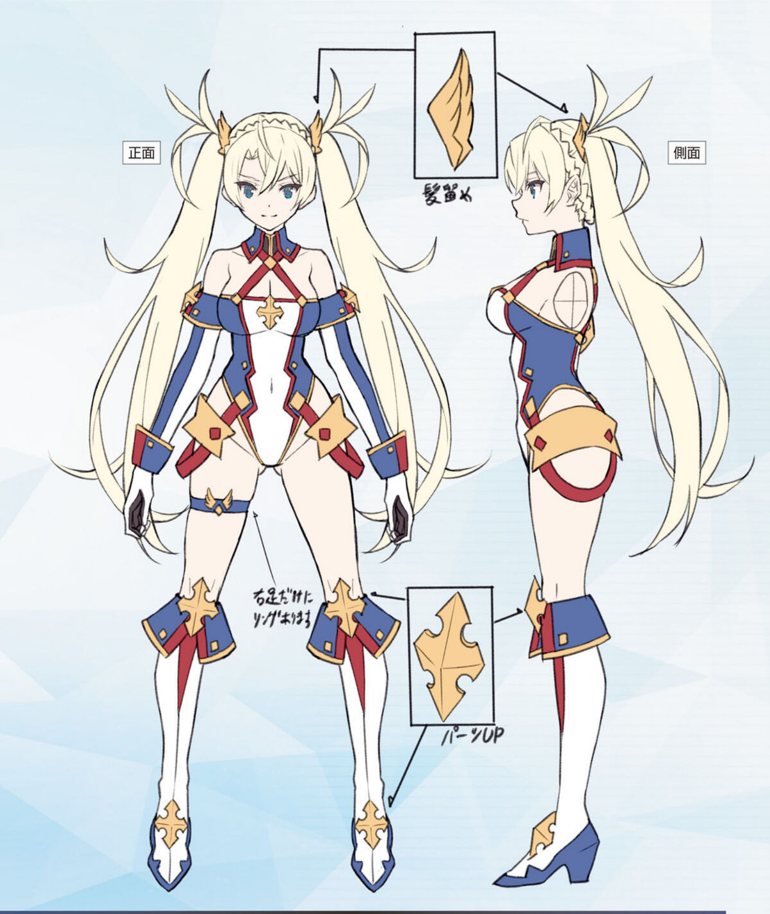
ああ、騎士の中の騎士であらせられる御方……

アーサー・ペンドラゴン

もうひとりの騎士王様！


第一段階

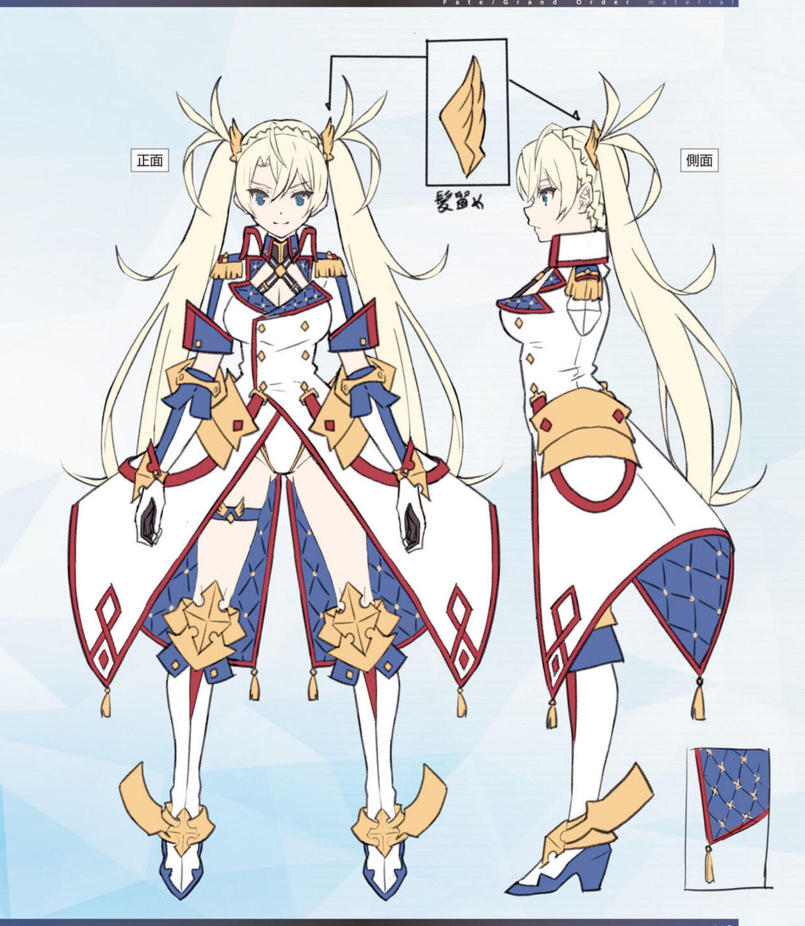

宝具なし

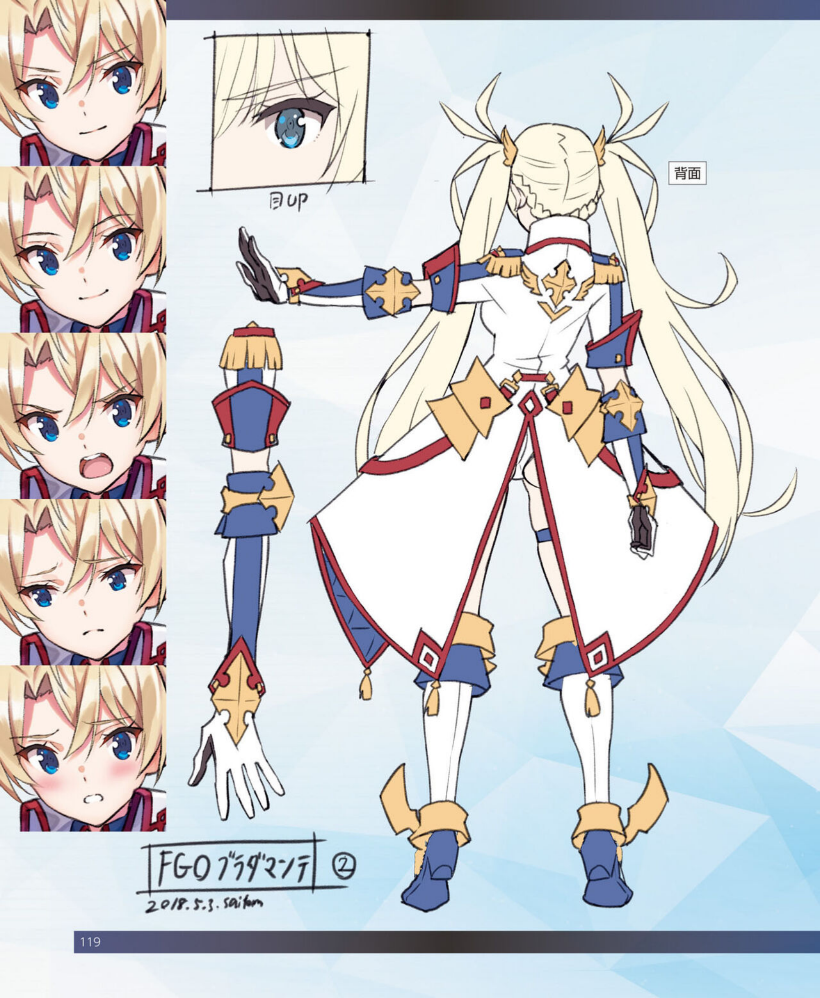

正面
側面
髪留め
右足だけに
リングあります
パーツUP


目UP
背面
FGO ブラダマンテ ①
2018.5.3. saitom


第二段階


宝具なし


正面
髪留め
側面

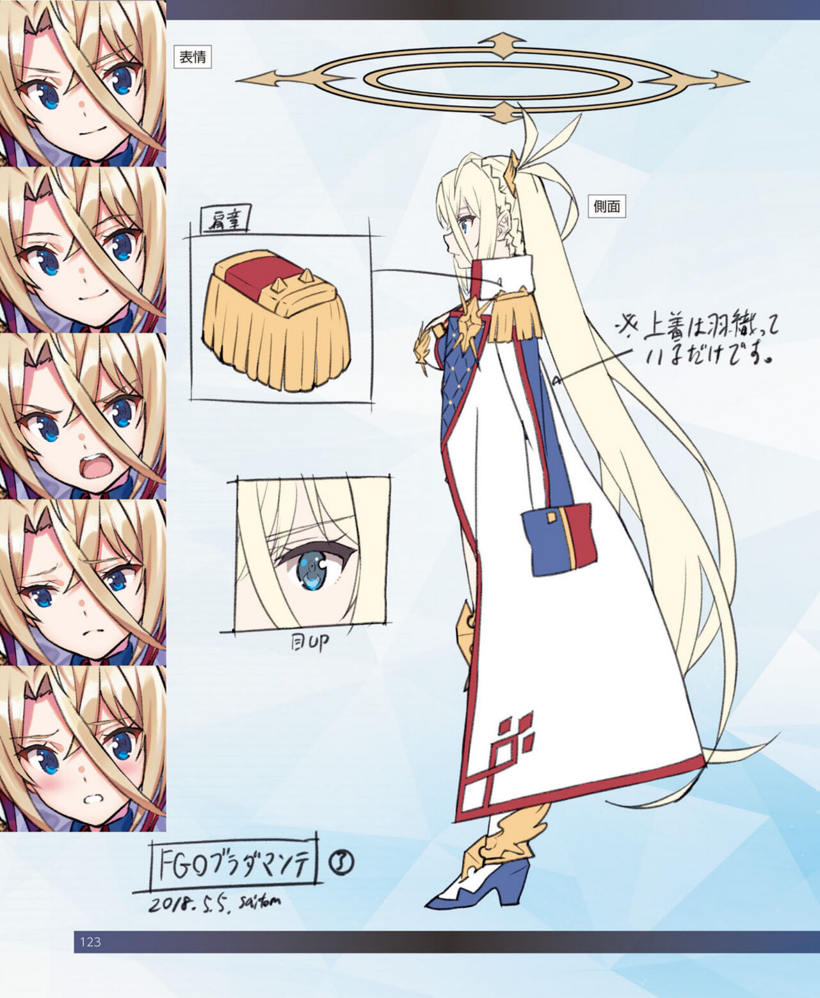


目UP
背面
FGO ブラダマンテ ②
2018.5.3. saitom


第三段階

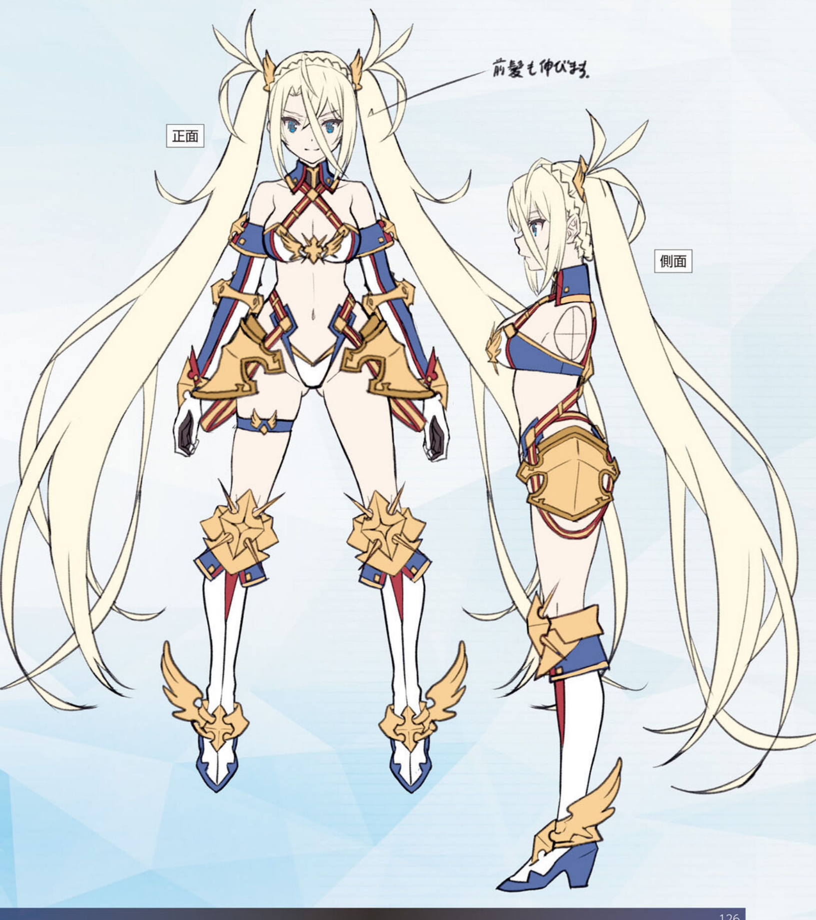

宝具なし

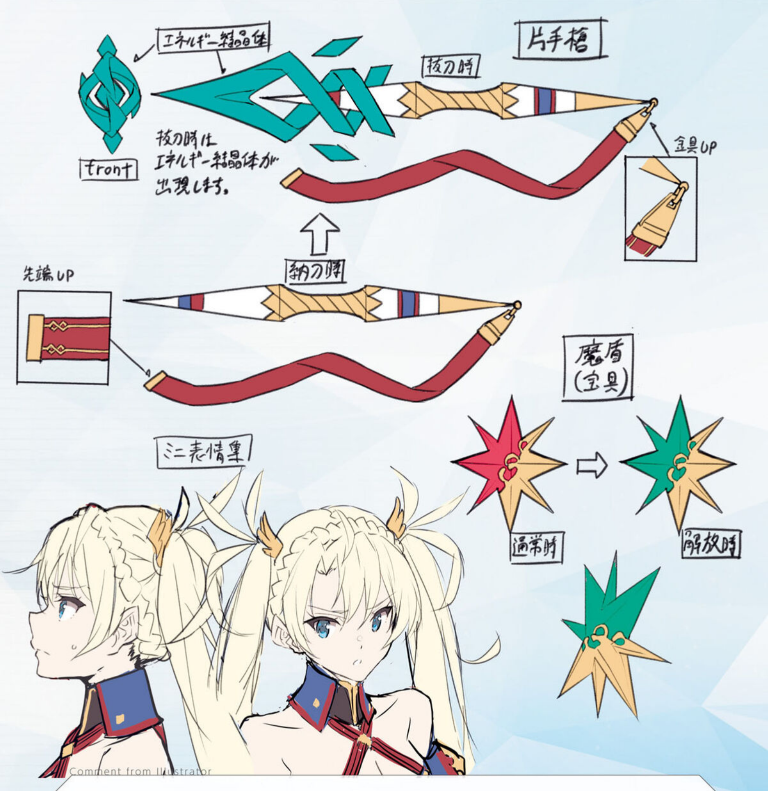

※最終進化で頭上に輪が発生します。
前髪も伸びます。
正面
※最終進化では
髪の毛伸びます


表情
側面
肩章
※上着は羽織ってるだけです。
目UP
FGOブラダマンテ ③
2018.5.5. saitom


※上着は羽織ってるだけです。
背面(上着あり)


輪
背面(上着なし)


前髪も伸びます。
正面
側面



Comment from Illustrator

シャルルマーニュ十二勇士の一人ということでオーダーをいただくまでシャルルマーニュを知らなかったので色々調べてデザインを考えました。最初に出したラフデザインはかなり地味な服で、羽がモチーフとのことだったのでデザイン前面に羽を強調したものでした。ですがもっと明るく、女性らしさもあり羽モチーフも少しで良とのバックがあり現在のブラダマンテのデザインに落ち着きました。個人的には宝具の魔盾のデザインが気に入っています。(saitom)

ケツァル・コアトル〔サンバ／サンタ〕

クラス ルーラー　**真名** ケツァル・コアトル
性別 女性　**出典** アステカ神話／『クリスマス2018ホーリー・サンバ・ナイト』
地域 中南米　**属性** 秩序・善　**身長** 181cm　**体重** 64kg

筋力 A　**耐久** B+　**敏捷** B　**魔力** A　**幸運** EX　**宝具** A

設定作成：水瀬葉月・奈須きのこ／キャラクターデザイン：広江礼威
CV：遠藤綾

クラススキル

対魔力：A+

元々あった高い抗魔力がルーラー化でさらに向上した。
他の聖人系ルーラーの持つものとは逆に、『受け止めて耐える』ことに特化している。むしろ避けられるものでも受ける。

女神の神核：A

生まれながらに完成した女神であることを示すスキル。
精神と肉体の絶対性を維持する効果を有する。あらゆる精神系の干渉を弾き、肉体の成長もなく、どれだけカロリーを摂取しても体型が変化しない。
神性スキルを含む複合スキルでもある。
サンタクロースという他信仰の概念を無理矢理詰め込んでいるため、ランクがライダー時より低下している。

保有スキル

サンビスタ：B

サンバを愛する者。
勘違いから始まったサンバライフではあるが、「やるからにはきちんと向き合わないと」と勉強した結果、人間好きな彼女としては当然に「サンバって本当にいいものなのね……!」と感銘を受けることになった。
なので今の彼女は人間という種が成長の最中に作り上げた素晴らしい文化としてサンバを愛している。

問題は、周囲に正しいサンバを知る者がいなかったため、本人が真面目な修練の果てに学習したスタイルが世間一般のサンバとはズレている可能性があるところだが……彼女は気にしない。
一番大事なのは好きだという気持ちです、そうでしょう？

女神の贈り物：A

聖者の贈り物、星者の贈り物の類似スキル。
彼女が女神であることはサンタになっても変わっていない。

クリスマス殺法：EX

ケツァル・コアトルは魂のルチャドーラである。
しかし同時に今回は魂のサンタになってしまった。
その在り方の矛盾を解消するために開発したのが、
『サンタクロースとしての動きを維持したままルチャのリングで戦う方法』――
すなわち、それこそが空中殺法ならぬ『クリスマス殺法』である。
彼女が駆使するのは空中ではなくクリスマスという概念の中を飛び回る戦闘体系なのだ。

サンタクロースが宙を舞うとき、マットというジャングルには三つのカウントを数える
ホーリーベルが鳴り響くという。

宝具

愛、聖夜に子供達へ届け（ユカタン・レガーロ・デ・ナヴィダ）

ランク A　**種別** 対人宝具　**レンジ** 50　**最大捕捉** 100人

ユカタン・レガーロ・デ・ナヴィダ。
「あれは何だ?」「星だ!」「コロニーだ!」
「いや、クリスマスプレゼントだ!」
サンタクロースと化したケツァル・コアトルによる、全力でのプレゼント進呈ムーブ。
レガーロ・デ・ナヴィダとはスペイン語でそのまま『クリスマスプレゼント』を意味する。
別名、ユカタン式プレゼントスラム。

開放感溢れるサンバのリズムでノリにノって放ったせいか、落下してくるのはとんでもないサイズの巨大プレゼントである。そのインパクトは古代、ユカタン半島に墜ちたという巨大隕石――彼女という神性のルーツともされる――を彷彿とさせる。もちろん、この彼女のプレゼントには恐竜を絶滅させるような何かではなく、子供達を喜ばせる何かがいっぱいに詰まっている。
もしリングの上で悪役（ルード）に炸裂した場合でもそれを観戦していた子供たちが喜ぶため、結局のところ、この宝具は子供たちを笑顔にするためにのみ存在しているのである。

人物

一人称 ワタシ／私
二人称 アナタ／貴方／ニーニャ／ニーニョ／○○（呼び捨て）／マスター／○○君／○○ちゃん
三人称 彼／彼女／○○（呼び捨て）

○ 性格

普段のケツァル・コアトルとほとんど変わらない。
だが何か問題が起こると基本的にサンバのリズムかサンタクロースとしての働きで解決しようとする。せっかくなので。
———それで駄目なら？

もちろん、ルチャの出番だ。

○ 動機・マスターへの態度

聖杯にかける願いは特にない。
というかクリスマス聖杯の力でサンバ（サンタ）になれたので、もうそれで充分と考えている。

マスターのことはクリスマスという一大興行で頼りにすべきマネージャー、あるいはセコンドとして接する。
役目が多すぎるので特にトナカイとは任命していない（ケツァルコアトルスにやらせている）が、やる気があるならもちろん一緒にプレゼントを配り歩きたいと思っている。

○ 台詞例

「フィニッシュホールドをプレゼントしちゃいマース！」
「ちょっと勘違いしちゃったけど、サンバを踊りながらプレゼントを配るのも楽しそうでしょう？　サンタでサンバ、一粒で二度美味しいとはこのことよ。任せてマスター！　正しいクリスマスを取り戻すため、めいっぱい頑張っちゃうから！」
「クリスマスもルチャもサンバも、等しく人間の営みが生んだもの。だからワタシは、そのどれをも愛しているのデース！」

○『FateGO』における人物像

去年のサンタであるアルテラ・ザ・サン［タ］に「今年のサンタはおまえだ」と白羽の矢を立てられたケツァル・コアトル。
軽く渡されたクリスマス聖杯の力で喜んでサンタ化したはいいが、問題が三つ起こった。

一つ、ケツァル・コアトルがサンバとサンタを間違えていたこと。
一つ、他の信仰体系の概念（サンタクロース）と、南米の主神の食い合わせの悪さのため、『善神としてのケツァル・コアトル』と『戦う神としてのケツァル・コアトル』が分離してしまったこと。
一つ、分離の衝撃でその悪のケツァル・コアトル、ブラック・ケツァルがクリスマス聖杯と共にメキシコへ飛んでしまったこと。

当初は「別に気にすることないデース!」とサンタクロース活動に励んでいたケツァルサンバであったが、もちろん気にする必要はあった。
ほどなくしてメキシコ特異点化の報告を受けたケツァル・コアトル。
現地に飛んで見たのは、雪の降り積もる異常なメキシコの町の光景と。
『優勝チームが真のサンタとなる力を与えられる』と謳う謎のルチャイベント、『サンタタッグトーナメント』の開催であった――。

○ ゲーム内における役どころ

『クリスマス2018ホーリー・サンバ・ナイト』にて登場。
ブラック・ケツァルを倒すため、現地で出会った少女騎士をタッグパートナー、主人公であるマスターをセコンド兼マネージャーとして、サンタタッグトーナメントに参戦する。

○ 通常武器

クリスマス殺法

○ 因縁キャラ

サンタ系サーヴァント
毎年仲間が増えていって、お姉さん、嬉しい!
さあ、みんなで世界中の子供たちを笑顔にしちゃいまショー!
ブラダマンテ
頼りになる相棒(タッグパートナー)。機会があればまた一緒に戦いたい。
実はもう彼女にピッタリのマスクはこしらえてある。
マタ・ハリ
サンバチームに加入して欲しい一流ダンサー。
実はもう彼女にぴったりのサンバ衣装はこしらえてある。
謎のアルターエゴ・Λ
わかってるわ。アナタも『踊れる人』よね?
え? 氷の上でだけ?
……氷上デスマッチ、ということかしら? 望むところデース!
アストライア
彗星の如く現れた好敵手。
彼女のレスリングとこちらのルチャ・リブレ、どちらの研鑽が上か競ってみたいものデース!
なお、楽しみすぎるご馳走を最後に残してしまうように、まだリングの上で正式に相対するのは避けている。

廊下とかでうっかり顔を合わせると、一定の間合いを保ったままお互いが円を描くように動いて様子を窺ってしまう。
そこで誰かがゴングを鳴らせば反射的にロックアップしてしまうだろう。




表情
全体図


正面
側面
羽根に
ファー表現が
ついて
フワフワ
しています。
肌・羽根に☆型の
スパンコールや
ラメがついています。



「サンバサンタ」というパワーワードにしばらく頭が追いつきませんでした。なんとかひねくり出してみましたが、サンバのコスチュームにクリスマスツリーという発想からもう一歩出られなかったのは己の力量のなさによるもので反省しています。もっとこう引き算でキャラクターメイク出来る様にならないと…。あとルチャマスターなのでガタイを良くしようとしたら、どちらかというと水泳選手みたいなフォルムになってしまったのも若干反省。次は頑張るのでまたケツアルさんを描かせてください。（広江礼威）

紅閻魔

クラス セイバー **真名** 舌切り雀の紅閻魔
性別 女性 **出典** 日本民話、宇治拾遺物語等 **地域** 日本
属性 秩序・善 **身長** 130cm **体重** ??kg

筋力 D **耐久** E **敏捷** A++ **魔力** B **幸運** B **宝具** B

幸運値は本来Cだが、不運の中にもお爺さんのような人間との出会いがあったので差し引いてもプラスに違いない、と本人は信じている。
そして、そうなった。

設定作成：奈須きのこ／キャラクターデザイン：原田たけひと
CV：久野美咲

Beni-Enma

クラススキル

心眼（偽）：A

視覚妨害による補正への耐性。
第六感、虫の知らせとも言われる、天性の才能による危険予知。
某佐々木とまったく同じ技術、技量であることに因縁を感じるがあえて口に出さず、出会ったらあのいんちき侍は斬り倒す。そんな思いを抱く紅閻魔であった。

星の籠（大）：EX

閻雀裁縫（抜刀）術、奥義の一。酬いの葛籠（つづら）。
賢者の衣（ミノ）からサイコロほどの二つの葛籠（つづら）を取り出し、解放する。
解放された葛籠は直径1メートルほどの大きな葛籠と、直径30センチほどの葛籠として実体化する。
酬いの葛籠は敵全体のNPゲージを減少させ、自パーティーのスキル封印を解除し、オマケとして敵全体のHPをほんのわずか（300～500）だけ回復させる。
どれほど相手に因縁をふっかけようと贈り物としての本質は見失わない。そんな紅閻魔であった。

星の籠（小）：EX

閻雀裁縫（抜刀）術、奥義の二。お礼の葛籠（つづら）。
ブッ壊れチートスキル。
パーティー全体に攻撃力バフをかけ、NPを与え、HPも回復する。なにそれ怖い。
そしてなぜか敵全体のHPもわずか（800～1000）回復する。
どれほど自軍に有利な展開を招こうと、それはそれとして贈り物としての体裁を整える。そんな紅閻魔であった。



保有スキル

対魔力：A

本質はアサシンクラスと言いつつも職業的にはセイバークラスのため、高い対魔力を持つ。

気配遮断：A

職業的にはセイバークラスと言いつつも本質はアサシンクラスのため、高い気配遮断を持つ。どっちだ。

単独行動：A

身につけた者の姿を隠し、世界からの強制力……現世からの退去……を緩和する『賢者の簑』の恩恵。紅閻魔はマスターに負担をかけず行動することができる。

腹話術：EX

舌を斬られても問題なく会話できるように特訓した成果。自己にかけられる『スキル封印』を無効にする。

宝具

十王判決・葛籠の道行

ランク A　種別 対人宝具　レンジ 1　最大捕捉 1人

じゅうおうはんけつ・つづらのみちゆき。
閻雀裁縫（抜刀）術、奥義の三。
禍を呼ぶ葛籠を召喚し、これを開封。
中から現れた百鬼夜行（正体は雀たち）は敵を混乱させ、葛籠の中に封印する。
その後、葛籠ごと雀のお宿に運ばれた敵は地獄の十王（死者を裁定する十人の王。閻魔王はこのひとり）に扮した雀たちのお座敷にて、紅閻魔の裁きの一刀を受ける。
『混沌』『悪』属性特攻を持つ大ダメージ。二つとも揃っているサーヴァントは役満扱いで裁かれるが定めでちゅん。

雀返し

ランク C　種別 対人宝具　レンジ 1　最大捕捉 1人

すずめがえし。
閻雀裁縫（抜刀）術、奥義の零。
相手が息を乱し、口を開けた瞬間を見定め、もとの大きさ（雀サイズ）に変わり、目にも留まらぬスピードで接近、その舌のみを切り裂くほどの最短・最小・最深の居合い抜刀術。
「命は獲りまちぇん。でちが、その二枚舌は許しまちぇん」
そんな紅閻魔の優しさが溢れた奥義。
……だったのだが、
「とはいえ、それだけで生き残れるほど戦いは甘くはありまちぇんので」
などとのたまい、戦闘用に型を変更。
まず相手に突進し六連回転斬り（通称・雀六連）を行い、
相手が激痛に苦悶の声をあげた瞬間、その口内めがけて舌斬り裁縫を行ってフィニッシュ、という魔のせっかん技に昇華されてしまった。大ダメージの他、三ターンもの間スキルを封印する。
（『FateGO』では使用されない）

人物

一人称 あちき（マスターに対しては、周りに人の目がなければ『紅』と）
二人称 お客様／（そう親しくない者には）おまえ様／〇〇様
『様』付けはきちんと言えるよう特訓した。
教え子には『玉藻』『清姫』『巴』と名前のみを呼ぶ。
ただし巴や鈴鹿に対しては、本人がいない時は『巴様』『鈴鹿様』ときちんと敬称をつける。本人の前で敬称をつけないのは師として、弟子を甘やかさないという心構えから。生徒に厳しくあたって嫌われるマイナスより、生徒たちの技量があがるプラスを良しとする性格からこうなっている。
三人称 おまえ様がた／皆ちゃん
〇マスター呼称：おまえ様／マスター／ご主人
とても気が緩んでいる時、あるいは興奮している時は『旦那様』。

○ 口調

用件・目的をストレートに提示し、余分なことは言わないキリッとした台詞回し。
常に一歩引いた距離感で喋る。
クールにも見えるし無口系にも見えるが、そこは単に引っ込み思案かつ、相手に踏み込んで不快にさせまいという心配りから。
『舌を斬られている』ことが舌斬り雀のアイデンティティなため、台詞はすべて舌足らずなものになっている。
サ行の発音が舌足らずになるので、～です、が　でち、に。
～しません、～ありえません、の「せん」を「ちぇん」と発音してしまう。それが恥ずかしいので、極力、「～なのでち」と語尾を締める。
台詞の流れ上、す　を　ち　に変換するだけでは意味が通らない場合、チュと変換する。「あげますから」「そうしますよ」といった台詞の時は「あげまチュから」「そうしまチュよ」。

○ 性格

能動的、内向的。
愛らしい外見ではあるが、少女というより剣士、お役人としての性質を持つ。
生真面目で思慮深く、それ故、どんな相手であろうと真摯に対応する。
監視官として与えられた役割を十全に果たそうと考える。
玉藻の前や清姫のように自分の都合で生きられる性格ではないが、
だからといって自由奔放な人々を嫌うこともなく、また反発することもしない。
どこまでも公正でクールな裁判官気質だが、その実、受けた恩義を宝物のように受け止め、これを大切に思い続ける忠義の雀。
基本的には人間は監視・裁判の対象にすぎないが、お爺さんに助けられた恩をいつまでも覚えているため、結局は人間に甘い。

○ 設定

『閻魔亭』を経営する獄卒（鬼）。奪衣婆、閻魔大王の養女。
前世は山中で迷い死んだ禿（かむろ）だったという。（喉、舌を潰されたのは禿時代。転生しても舌は治らなかった）
地蔵菩薩の慈悲で地獄の鬼に転生（人間だった頃の記憶は失われている）し、三途の川で奪衣婆の養女となり、よく働いた。
この功績が閻魔大王の耳に届き、正式に閻魔大王の養女となった。
閻魔大王の下で裁判官見習いとして学び、その後実力を認められ地上の『迷い家』の管理を任された。

紅閻魔は『迷い家』を『神々の慰安所』……すなわち『雀のお宿』と改名し、もともと共に棲んでいた雀たちと仲良く営業することになる。
しかしそんな中、紅閻魔はワケもなく人里恋しくなって（前世の記憶の残照）、里に下りてしまい、強欲なお婆さんに捕まってしまう。
忘れ去られていた前世からのトラウマで縮こまっていた紅閻魔だが、その窮地を救ったのが村では変わり者扱いされていた『人の善いお爺さん』である。

お爺さんは自分の財産のほとんどを使って紅閻魔をお婆さんから譲り受けると、すぐに山へと帰してあげた。
それは紅閻魔にとって初めて触れた、そしてずっと求めていた『人間の善性』であった。

それから数年後。お爺さんがひとり寂しく山で旅立とうとしているのを知った紅閻魔はこれを見捨てておけず、お爺さんを『雀のお宿』に招き、接待した。
（この時、人間であるお爺さんの舌に合う料理を作れなかったことが、後に紅閻魔を料理の鉄人に変えるのであった）
紅閻魔はいつまでもお爺さんにいてほしかったが、お爺さんは里に帰ることを選んだ。
『幸運を掴んでも、それを独り占めしてはいけない』
そんな当たり前のことを、貧していても、お爺さんは知っていたのである。
紅閻魔は雀のお宿を後にするお爺さんに、せめてもの恩返しとしてお土産を持たせた。

「大きな葛籠と小さな葛籠。どちらかを持っていかなければ人里には帰せまちぇん」

かくして、お爺さんは『小さな葛籠』を選び、雀のお宿を後にしたのである。
お爺さんが去った後、紅閻魔は人間の善性を再確認し、自らの在り方を“善き人間”を指示する方針に固めたのだった。
FGO世界では、この逸話を『舌切り雀』の基になったもの、として扱っている。

◆

本来なら召喚されるべき英霊ではないが、日本の御伽噺の代表として、『子供たちの願いを受け止める代表』としてサーヴァント化している。
禿時代に舌を斬られたため、鬼になってもそのトラウマで舌は斬られたままであり、満足に動かない。味覚もその八割が途絶えている。
紅閻魔はお爺さんに美味しい料理を食べてもらうため、自分の味覚ではなく栄養の配分と、食べた人間の反応、好き嫌いを事細かく観察し、これを学習することで料理の達人となった。
この“今回はこういう反応だった”という注意書きをまとめたものが紅女将のひみつ手帳、すなわち『えんま帳』である。
味付けに関する考察帳。レシピというより、『こういう反応をしたらこの人はこの味を好む』といった人間の反応による味付けの着地点を決めている。

その料理スキルが神霊界隈で噂になり、やがて日本の英霊たちの要望に応え、英霊の座にて定期的にお料理教室を開くようになる。
地獄の厳しさで料理をたたき込まれることからヘルズ・キッチンと呼ばれることになった。
ちびっ子料理先生であり鬼教官。ウズメはヘルズ・キッチンの卒業生。
日本妖怪系の女性サーヴァントの大半は紅閻魔の指導を受けて成長した。そのため、それぞれの伝説・神話的なバックボーンとは関係なく、玉藻の前や清姫、刑部姫、滝夜叉姫、鈴鹿御前、といったサーヴァントは紅閻魔を『紅先生』と慕い、恐れている。

ウズメ「私の料理教室卒業おめでとう、玉藻ちゃん！　しかしさらなる良妻賢母になりたいなら、私の師匠の教室を紹介しましょう！　でも覚悟してください……そこは　地獄　だ」
玉藻「またまた大げさなー。もちろん行きますとも！」
紅閻魔「よく来まちたね、尻尾も生え揃っていない新米狐！
　　安易に唐揚げとかとんかつとか、油ものに逃げないカラダにしてやるでち！」
玉藻「ちょっ、あの方ハートマンの英霊ですか!?」



『Fate/EXTRA』の時から名前だけは公表されていたサーヴァント。
玉藻の前からは『舌斬り雀の紅閻魔』『舌斬り抜刀斎』とも呼ばれていた。
それというのも、実は初期設定では『さ行言えない』設定はなく、『一途だが、生真面目すぎる幼女サーヴァント』だったから。
舌を斬られていても台詞は普通のものを……と設定されていたが、今回、原田たけひとさんの設定画にあった走り書きがあまりに衝撃的だったので「～でち」に変更。
担当ライターからでは生まれない口調なので、挑戦するに値すると思えたのです。
結果はご覧の通り。ただでさえ甲斐甲斐しい女将がさらに甲斐甲斐しい女将にパワーアップ！
共同作業はこれだから面白い。原田たけひとお父さん、ありがとう……！

○ 動機・マスターへの態度

一歩引いた態度ではあるが、まっすぐにマスターに仕える。
年齢的にも年上なので甘えたりもしない。
しかし絆が深まってくると甲斐甲斐しく世話をし出し、説教（マスターが将来、よい思いをするための教え）も多くなる。
まさに見た目は幼女、中身はしっかり者系女将。

○ 台詞例

「チュチュンちゅん。舌切り雀の紅閻魔、渡世の義理を果たしまちゅ！」
「雀検（あらた）め、灯籠（とうろう）流し……
命は獲りまちぇん。ですが、その二枚舌は許しまちぇん！　葛籠の道行、これにて閉廷！」
「ようこそ閻魔亭へ。歓迎するでち、お客様がた。
雀を助けてくれたその優しさに、
閻魔亭を代表して感謝の気持ちを述べるでちよ」
「ちゃーヴァント？　聞かない単語でちね。
英霊としての在り方を許されてはいまちが、あちきはただの地獄の獄卒でち。
賽の河原でカカ様の手伝いをしていた鬼でちが、色々あって閻魔亭を受け継ぎまちた」
「弱いものいじめは許しまちぇん！
ん？　嘘つきはいいのか、でちか？　嘘をつくのは仕方のないことでち。問題は、その嘘が人に迷惑をかけるかかけないかのお話でちから。あちきはひとり、周りを幸せにして、自分だけ孤独だった優しい嘘つきを知っているのでち」

○ 史上の実像・人物像

山中にて人を助ける生き物として民間伝承になったもの。
鎌倉初期の物語集、宇治拾遺物語の中でもその原形は語られている。
舌切り雀は俗に言う『爺三部作』の一つ。
善人のお爺さんはいつも幸福に出会い、
強欲なお爺さんはいつも酷い目に遭うという。
爺三部作は『舌切り雀』『こぶとりじいさん』『花咲かじいさん』の三つ。
雀のお宿は『迷い家』の原形という説にする。
山中にありて、無人だが掃除が行き届いており、花は咲き、料理が満ちている、というアレ。
このサーヴァントは英雄を模した存在ではなく、英雄を語った“物語”たちの代表として現界している。
同じようなサーヴァントにナーサリー・ライムがいるが、あちらは主題を持たずに“御伽噺”という概念そのものがサーヴァント化したもの。

○『FateGO』における人物像

2019年お正月イベント『閻魔亭繁盛記』にて登場。
あえて時系列に当てはめるなら第2部・三章のプロローグとも言える。
彷徨海カルデアベースに落ち着いたカルデアメンバー。
霊基トランクもトリスメギストスⅡに繋がれ、契約済みサーヴァントたちの受け入れも徐々に整いつつある。
中には一部、もう再召喚されているサーヴァントもいるとのこと。

そんな中、シオンから
「お正月だし、レイシフト実験とかしちゃう？」
とスナック感覚で提案をされる。
できるの!?　できるよ～、という気楽な返答。
「ちょうど一つ、白紙化地球上において特異点反応があります。
有名な温泉観光地みたいですね！　慰安旅行がてら、行ってみる？」
そんな誘いに「はい、はい!」と手を上げて参加する玉藻の前、清姫、巴御前。
そして引率役として強引にレイシフトメンバーにいれられたゴルドルフ新所長と、その護衛をかってでたフィン・マックール、ディルムッド（剣）。
かくして和女子サーヴァントたちとナンパ騎士団とでレイシフトする藤丸とマシュとゴルドルフ。
ついた先は日本の山奥。時代はちょっとだけ過去の近代。
しかしまだ実験だったため、男性サーヴァント2人とゴルドルフとは早々にはぐれてしまい、山奥の遭難者と化した藤丸たちだが、
途中で罠にかかった雀（の丁稚）を助けたことで一時の宿として温泉宿に案内される。
うっそうと茂った日本の森を抜け、山頂に辿り着いた三人の前にそびえ立つ巨大温泉宿。
それは民間伝承でいう『迷い家』であり、八百万の神々をもてなす雀のお宿だった……！

というのが物語の導入。後は実際のプレイで確かめてみて欲しい。

○ 因縁キャラ

玉藻の前／清姫
「どちらもやる気に溢れる生徒でちたね。でもちょっと目を離すと“失敗したけど、ま、いっか!”をしてしまうのが玉に瑕でちた。独自性は一人前になってからでちよ？」

巴御前／鈴鹿御前
「巴様は戦の流儀がどうしても抜けきらないようでちね……常在戦場、心は常に義仲様と駆け抜けた戦場にあるのかもでち。
鈴鹿様は逆に自由すぎまちゅね。キャラ弁の作り方を教わりまちた」

茨木童子
「京を荒らした恐ろしい鬼と聞いていまちたが、なかなかに道理を弁えた鬼でちた。
地獄の獄卒ではないのであちきとは縁がありまちぇんが、割と地獄のお役所仕事に順応できると思うでち。……まあ、あの盗み癖だけは直さなければいけまちぇんが……」

俵藤太
「お米のひとでち！　神食い虫すら「えいやっ」と退治した、日の本最強の武者なのでち！
ご飯も美味しそうに食べてくれるのでち!」

フィン・マックール
「閻魔亭ではたいへんお世話になりまちた。フィン様は単独でいるより、周りの面倒をみている時の方がとても輝いているのでち。そういう人に、あちきもなりたいでちよ」

佐々木小次郎
「うさんくさい侍でちが、その実力は本物でち。そもそも主戦場が山中なのにあの長刀とか、なんでごく自然に振り回せるのか意味分かりまちぇん。ものすごい研鑽をおくびにもださないところは、ちゅん、尊敬に値するのでちが……やっぱりヘンタイでち!」


第一段階


表情
第二段階


■割烹着、ポケット
かんざし
イネかざり
■こういう紐でつながってますが
作画はしません


■へいたんでくびれのないボディしています
16
20


■手ちいさい、指短い
■炎模様は大体こんなかんじで
ランダム配置
■袖、地面に触れそうで触れない
謎の反発力


■スカート前後同じ感じ


第三段階
表情


雀
■普通の雀
火属性付加
-120
T20
■背景用雀
一匹丸くてでかいのいます
■しゃもじ
■くびれの少ない足
つづら
正面
後
つづらの編み目は
たてよこです。
横
↑後
↓正面
上
下
かざりのすずめ紋

■稲穂的大太刀

鍔





Comment from Illustrator

ベースの見た目は日本人形や座敷わらしのイメージです。そこから昔話の挿絵などに存在してもおそらく無理のない範囲に、雀の閻魔冠、雀の蓑、雀の割烹着、雀の嘴のような頭襟角、不相応なサイズの太刀、長ぽっくり下駄、ショート丈ファイアパターン振袖などを投入…こうじゃ！…あらカワイイ！となりました。なにげに書き込んでいた舌足らず設定採用されたようです。（原田たけひと）

Li Shuwen

李書文

クラス アサシン **真名** 李書文
性別 男性 **出典** 史実 **地域** 中国
属性 中立・悪 **身長** 166cm **体重** 58kg（青年時代より体重が減少している）

筋力 C **耐久** D **敏捷** A+ **魔力** E **幸運** E **宝具** ―

設定作成：東出祐一郎／キャラクターデザイン：ワダアルコ
CV：安井邦彦

クラススキル

老練：A+

精神が熟達した状態で召喚されたサーヴァントに与えられるスキル。
いかなる状態でも平静を保つと同時に、
契約を通じてマスターの精神状態を安定させることができる。

保有スキル

中国武術（八極拳）：A+++

中華の合理。宇宙と一体になる事を目的とした武術をどれほど極めたかの値。
修得の難易度は最高レベルで、他のスキルと違い、Aでようやく"修得した"と言えるレベル。
+++ともなれば達人の中の達人。
槍術が本来の彼の持ち味であるが、老人として召喚された彼は、拳による一撃を好む。

圏境（極）：A−

気を使い、周囲の状況を感知し、また、自らの存在を消失させる技法。
極めたものは天地と合一し、その姿を自然に透けこませる事すら可能となる。
老いたことにより、技法は更なる進化を遂げた。
交戦状態であろうとも、瞬き一つで姿を消す。

陰陽交差：B

人間の持つ性質のスイッチ。
老人になって陽に偏ったとはいえ、
獰猛な牙は失われておらず、一瞬で陰に切り替え、
無造作に敵を屠る。
その非情さはまだ、失われていない。



宝具

无二打（にのうちいらず）

ランク なし　**種別** 対人宝具　**レンジ** 1　**最大捕捉** 1人

にのうちいらず。
『燕返し』同様に宝具として昇華されるまでに極まった術技。
効果はランサー召喚時の『无二打』と同じだが、拳である分、レンジが拳の範囲内に収まっている。

猛虎硬把山（もうここうはざん）

ランク なし　**種別** 対門宝具　**レンジ** 1　**最大捕捉** 1人

もうここうはざん。
宝具として昇華された八極拳の技の一つ。
……なのだが、今一つ実像が掴めないのは
八極拳各流派によって技の形が異なるせいか。
李書文がもっとも得意とした技である。

人物

一人称 儂　**二人称** お主／ぬし／貴様　**三人称** あやつ

○ 性格

若い時代の李書文とは異なる、穏やかな老人。
凶拳を振るうことはあるが、必要最低限に留める。

それは『凶暴性を押し隠し』『若い時には理解できない』
穏やかな境地であったが、一度戦えば若い頃の刃が未だ
研がれ続けていることは明白であった。

○ 動機・マスターへの態度

マスターに対しては、基本的に孫のように扱う。
老人である自分が召喚されたことにも、また何かの意味が
あるのだろう、と慎重に振る舞う。
そして一度、『意味』を見つけたときには——
例えば、マスターを庇うことが正しいと信じたなら、
その身を躊躇いなく投げ出すであろう。
聖杯に託す望みはない。

○ 台詞例

「晩節をもって武を納める。……などと聞こえはいいが、さて、どこまでこの拳が通用するかのぅ」
「戦いは任せておけ。……いや、違うな。戦いだけ任せておけ、というべきか。ここまで歳を重ねたが、人を壊すこと以外に取り柄はなかった男だからな」
「ぬしとも長い付き合いになったものよ。朝夕の鍛錬ばかりか茶まで付き合いおって。ここまで共に戦った人間は、貴様が初めてかもしれんな」

○ 史上の実像・人物像

李書文（ランサー）と同じ。
此度の召喚では拳法家の側面を強く打ち出された。
アサシンではあるが、暗殺を生業とはしない。
恥じ入っている訳ではなく、ただなんとなく気分が乗らない
程度のものだが。

○『FateGO』における人物像

李書文は生前、肉体における全盛期と精神における全盛期を二つ迎えていた。
このこと自体は珍しいことではないが、サーヴァントの
ほとんどは肉体の全盛期を選択する。

しかし、書文は精神面での全盛期でも召喚に応じた。
若い書文が餓えた虎なら、老いた書文は眠れる虎。
されどその眠りは、拳を極めたからこその穏やかな眠り。
一度目覚めれば、餓えた虎など比較にならぬ老練さで、
あらゆる敵を打ち砕くだろう。

若い頃は勝負のためであれば、あらゆるものを切り捨てる覚悟であったが、今は逆にあらゆるものを守ってこその拳である、と認識している。

一宿一飯の恩義にすら、命を懸けて報おうとするのは、
李書文にとっての仁義である。

○ 因縁キャラ

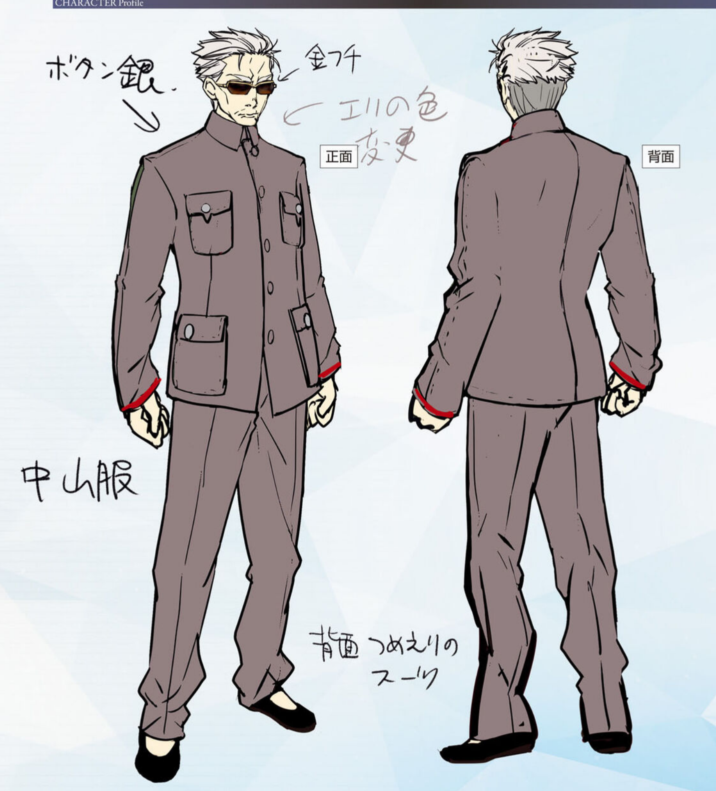
新宿のアーチャー／柳生但馬守宗矩
老人同士、じじむささが溢れる話題は尽きない。
李書文（ランサー）
かつての自分と殺し合う。その誘惑だけは捨て切れず、相対した際に理性を抑えきれる自信はない。仮に抑えたとしても、槍の側が襲い掛かってくるのは明白であり、受けて立つ腹積もりである。
虞美人
肩凝りがひどすぎる。
これはもう槍……ではなく鍼を打つしかあるまい。
始皇帝
異聞帯の出来事とはいえ、
まさか儂のような老人が、傍に仕えていたとは……。
何ともはや、光栄の至りですな。


表情
第一段階



ラストエンペラー2
の丸グラサン的な
銀ブチ
正面
背面
前身頃と
後身頃は
ありますが
袖の切り替え
はなしです
うらじ白
チャイナボタンは
太め平ヒモで
スリット
こっちも
チャンパオ


表情
第二段階



Comment from Illustrator

怪しい丸眼鏡を装備したよやったね書文先生!!!!キャラクター的に盛るのは違うよなあ、きっと全裸でも強いんだよなあということで武内さんラフの老書文のデザインをベースにどの段階もできるだけスタンダードに、シンプルに、でも超強くてかっこいいんだぜこの老爺!!!そんな感じで描いてます!!!!（ワダアルコ）


第三段階
表情

正面

変形
中山服

ふた

IN

グラサン
IN

うら地
赤

背面

美遊・エーデルフェルト

クラス キャスター　**真名** 美遊・エーデルフェルト／朔月美遊
性別 女性　**出典** 『Fate／kaleid liner プリズマ☆イリヤ』　**地域** 日本・冬木市
属性 秩序・善　**身長** 134cm　**体重** 30kg

筋力 E　**耐久** D　**敏捷** C　**魔力** A　**幸運** C　**宝具** A

設定作成：ひろやまひろし／キャラクターデザイン：ひろやまひろし
CV：名塚佳織&かかずゆみ



クラススキル

対魔力：B

転身中の美遊に付与される強力な魔術障壁。
詠唱三節以下の魔術を無効化。大魔術、儀礼呪法などは防げない。
また、転身状態はこの他物理保護、治癒促進、身体能力強化など各ステータスに影響をおよぼしている。

無限の魔力供給：B

カレイドステッキから文字通り無限の魔力が供給される。
しかしその出力は術者本人の魔術回路の性能に制限される。

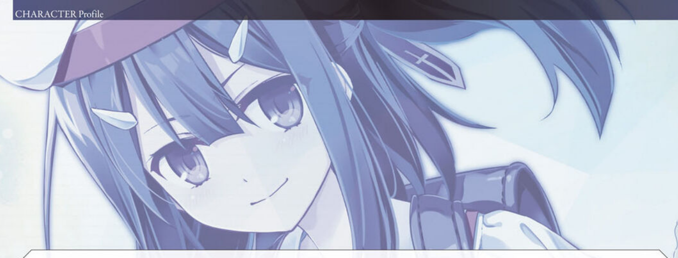
保有スキル

愉快型魔術礼装（妹）：A

ヘンテコステッキの妹の方。
ハイテンションな姉に比べ、落ち着いていて理性的。
が、やはり人工天然精霊の性か。
マスターを振り回し面白おかしい事態を引き起こしてしまうやっかいさは、あんまり変わらないのであった。
なお、契約者のコスチュームはなぜか姉に比べてやや露出が多くなる傾向がある。

少女の意地：B

美遊の意志の強さがスキルへと昇華したもの。
高潔な決意は生半なことでは揺るがず、致命傷を受けてもなお戦闘続行を可能とする。
これは生来のものではなく、様々な経験を経て獲得した精神性である。
だがもしかしたらその頑固っぷりは、兄に似たのかもしれない。



神稚児の願い：EX

自他の区別なく願望を実現してしまう性質を、ごくわずかに開放するスキル。
彼女の願いは、きっと天に届くだろう。

催眠電波：A

サファイアに搭載されている、謎の機能。
強力な催眠効果のある電波を撒き散らし、周囲の人間の記憶や認識を書き換える。
悪用すれば一国が滅びかねないスキルだが、ルビーとは違い面白半分で乱用したりはしないので、そこはご安心いただきたい。
なお、脳に負荷がかかるためか催眠にかかった人間のIQは1低下する。
（『FateGO』では使用されない）

宝具

星天を照らせ地の朔月（ほしにねがいを）

ランク EX　**種別** 対人～対界宝具　**レンジ** 1～???　**最大捕捉** ???

ほしにねがいを。
人の願いを無差別に叶えてしまう神稚児の性質を一時的に制御し、限定的に願望を実現させる。
『人理を守りたい』というマスターの願いのみに焦点をあてることで成り立つ宝具であるため、何よりも信頼関係が大事となる。
神稚児の性質は美遊自身の願いによって失われたはずであるが、霊基として登録されたのは『神稚児の性質を保ったまま成長した姿』であった。
肉体が違うためか、土地が異なるためか、理由は不明であるが本来のような万能の願望器というわけではないらしい。

彼女が衛宮美遊となった、あの月のない夜。
内に秘めたささやかな思いは、月ではなく星に願うのだと彼女の兄は言った。
その風景が、その思いが、その言葉が、彼女の宝具となった。
願いを束ねて輝く地上の月は、暗天の頂に光を投げる。

人物

一人称 わたし　**二人称** あなた／○○さん　**三人称** 彼／彼女／○○さん

○ 性格

生まれてからこれまで、ほぼ監禁状態で育てられたため世間知らずである。
そのくせ書物による知識はあるため頭でっかちになりやすく、どうにも常識からややズレた反応をすることが多い。
物理や数学は大学レベルの知識がある反面、他人とのコミュニケーション能力は園児以下かもしれない。
日常においても戦闘においても、合理性を好む。
出会って5秒でゲイボルク。
初めてできた友達であるイリヤには並々ならぬ親愛を寄せており、しばしば百合が咲き乱れる。
『友達』という関係性の定義に、色々と重めのものを乗っけているような気がするが、育った環境を思えば仕方のないこと。
彼女の兄が語った友達観が大きな影響を与えているらしいが、さて。
クロはイリヤを取り合うライバル的な存在らしい。

○ マスターへの態度

カルデアにおける自分の役割を把握し、冷静に受け止めている。
もとより、立場が上の人間から行動を指示されることには慣れている。
人々のため、マスターのため、己の力を振るうことに疑問は持たないだろう。
マスターのことは上司として接する。人柄ではなく、その功績に対して敬意を払う。
絆を深めればいずれ、マスターの精神性がイリヤのそれと近いことに気付くだろう。
でもマスターがイリヤにちょっかいをかけようとしているならば、容赦はしない。

○ 台詞例

「人は……飛べません」
「今日、ここで、戦いを終わらせる!」
「わたしの友達はイリヤだけ。もうイリヤには近づかないで」
「……星に願いごと。もし、ひとつだけ叶うのなら———士郎さんと本当の兄妹になりたい」

○ 人物像

天正の頃から冬木に根を張る旧家、朔月家に生まれた子供。
人の願いを叶える超常的な性質を持つ。
冬木に起こった災害により朔月家は壊滅し、美遊はとある父子に拾われることとなる。
その後、コミック換算で2巻分くらいのなんやかんやがあって、別世界でイリヤと同じく魔法少女となったのであった。
魔力量においては、なにげに弱体化したイリヤよりも上。
素早い移動に高出力砲撃という、割と脳筋なスタイルが得意だったりする。

○『FateGO』における人物像

コラボイベント『魔法少女紀行 ～プリズマ・コーズ～ Re-install』に登場。
復刻版にて満を持しての参戦となった。
カルデアでは当たり前のようにイリヤと同室を希望。
クロエと合わせて3人、普段と変わらぬわちゃわちゃぶりを楽しんでいるようだ。

○ 通常武器

カレイドステッキ『愉快型魔術礼装マジカルサファイア』を装備。
ステッキから放たれる高密度魔力による魔力弾のほか、魔力を刃状に薄く引き延ばした斬撃（近接攻撃も可能）、大威力の砲撃などを状況に応じて駆使する。
基本的にイリヤより一発一発の出力が大きい。
また、飛行するイリヤとは違い、魔力で空中に足場を作って移動している。
柔軟な移動はできないが、素早く直線的な機動が可能。

○ 因縁キャラ

イリヤスフィール・フォン・アインツベルン
イリヤと一緒なら、どんな困難にでも立ち向かっていける。
イリヤと一緒なら、どんなごはんもおいしい。
イリヤと一緒なら、いつでもぐっすり眠れる。
イリヤと一緒なら、お風呂も楽しい。
イリヤと一緒なら……。
クロエ・フォン・アインツベルン
ところかまわず、その……ちゅーちゅーするのはどうかと思う。
イリヤの評判まで落ちかねないので自重して欲しい。
クロ「じゃあ代わりにミユから吸うわね」
美遊「は？」
エミヤ
うまく、言葉にできません。
だからひとつだけ、言わせてください。
――ありがとう。
お兄ちゃんを助けてくれて。


第一段階
表情


第二段階


第三段階



表情

ラフ設定

※カードホルダーは
左足です

マント

山4つ
手足共通

表
ウラ

蝶の飾り
外側が内側より若干大きいです


頭の花　布製
かんざし
マントに朔月家家紋


巾着型
カードケース
わきの下
袖の形
ブーツ



美遊（エプロン）

聖杯制御魔法陣①

聖杯制御魔法陣②



Comment from Illustrator

第一、第二再臨はイリヤに習っていつもの格好。第三再臨は「神稚児の力を保持したまま魔法少女になったのなら……」というifの姿です。サファイアも空気を読んで形を変えています。美遊にとって神稚児の力はある種の呪いのようなものですが、一方でその力があったからこそ、兄やイリヤたちと出会えたという面もあります。そのことを理解し、受け入れた上で神稚児然として振る舞う美遊というのは、本編では描けない姿だったのでFGOでお披露目できたのはとてもうれしく思います。セリフも神稚児としてのものと、美遊個人としてのもので気持ちを分けていたりします。(ひろやまひろし)



紫式部

クラス キャスター　**真名** 紫式部
性別 女性　**出典** 史実　**地域** 日本
属性 中立・善　**身長** 163cm　**体重** 51kg

筋力 E　**耐久** E　**敏捷** D　**魔力** B　**幸運** A+　**宝具** C

設定作成：桜井光／キャラクターデザイン：本庄雷太
CV：茅野愛衣

クラススキル

道具作成：C

陰陽道にまつわる、もとい、清明から教わった陰陽道系の道具であればある程度まで作成が可能。

陣地作成：C+

書庫や図書館のような『書の園』の作成に限りB+ランク。

保有スキル

歌仙の詩歌：A

『太平記』第一六巻『日本朝敵事』に曰く、人ならざる四鬼を従えた逆賊・藤原千方の討伐に派遣された紀朝雄は、「草も木も 我が大王（おおきみ）の国なれば いづくか鬼の 棲（すみか）なるべし」という歌を詠み、四鬼を退散させたという。
中古三十六歌仙、女房三十六歌仙に名前を連ねる歌人である紫式部は、是なる悪鬼退散の詩歌さえ容易く詠み上げてみせる。
なお、彼女の歌は小倉百人一首にも採られている。「めぐり逢ひて　見しやそれとも　わかぬ間に　雲隠れにし　夜半の月かな」である。

呪術（詞）：D+

紫式部は陰陽道の心得が多少あったようで、『源氏物語』にもその要素を取り込んでいる節が見受けられる。
現代風に言うならば、彼女はすなわち『魔術の登場する小説を書くために実際に魔術を勉強する』系の作家であった。

紫式部日記：B

紫式部の几帳面な性格があらわれた日記帳。
良いことも悪いことも、現界してからの日々のすべてを此処に彼女は書き留める。
この日記に綴られた『過去』を後から修正・改竄することで、一定の損害・ダメージのキャンセルが可能となる。
「ソレは、なかったことにします」
ただし、遡る期間・対象については様々な条件がある。
本来は宝具だが、本作ではスキルとして表現されている。

宝具

源氏物語・桐壺・別離

ランク C　**種別** 詩歌宝具　**レンジ** 1～20　**最大捕捉** 50人

げんじものがたり・きりつぼ・べつり。
「かぎりとて　別るる道の　悲しさに
　いかまほしきは　命なりけり」
真名解放と共に詠まれた歌がある種の加護として働き、自陣の勝利を導く。

回復＋結界宝具。
この和歌は『源氏物語』第一帖『桐壺』に記載されている。
病弱な女性が想い人との別れの際に返歌として詠んだ歌である。
――あなたとの別離の悲しみをおしても、まだ生きていたい。
（『FateGO』では基本的に使用されない）

源氏物語・葵・物の怪

ランク C　**種別** 詩歌宝具　**レンジ** 1～20　**最大捕捉** 50人

げんじものがたり・あおい・もののけ。
「限りあれば　薄墨衣　浅けれど
　涙ぞ袖を　淵となしける」
真名解放と共に詠まれた歌がある種の呪詛として働き、対象の滅びを招く。
対象にダメージ及び弱体効果を与える。

この和歌は『源氏物語』第九帖『葵』に記載されている。
息子・夕霧を産んだばかりの妻・葵の上が逝去した折に源氏（光源氏）が詠んだ、後悔の和歌。葵の上の死因は、源氏の愛人であった六条御息所の怨みによるものであり、すなわち一種の呪殺である。
――怨みと呪殺に紐付いた哀しみの歌を詠むことで、キャスター・紫式部は対象の運命を悼む。すなわち、敗北を喫して地に伏せるであろう運命を。

なお、葵の上の死にまつわる一連の逸話は能の演目『葵』の原典となっている。

人物

一人称 私／香子　**二人称** 貴方　**三人称** ○○様／彼／彼女

○ 性格

大人しい優等生タイプ。
育ちが良く、分別がある。物静か。
読書大好き。歌と恋の優雅できらきらとした物語を綴るのも好き。
几帳面で、日記も書く（日記は割と現実的）。
普段は『落ち着いた物腰の図書館の司書』ムーブをしているものの、こと物語、こと本、こと想いの話になると饒舌にポエムを語り始める。

好きな物語は『竹取物語』『伊勢物語』。
———紫式部は『竹取物語』からはキャラクター造形の影響を受け、『伊勢物語』からは表現、構想、人物などに多大な影響を受けている、とされる。他に白楽天の白氏文集や『史記』から様々な影響を受け、『源氏物語』で光源氏が女性を口説く会話は唐代の伝奇物語『游仙窟』からの影響を受けているという。
歌人としては『古今集』『後撰集』『拾遺集』の三代集が好き。
生前から多くの歌集に親しんでいた。

カルデアに現界してからは『図書館の司書』ムーブを愉しみつつ……
自分とは他の時代、他の地域の物語や詩歌などを好み、暇を見つけては読み耽っている。

○ マスターへの態度

マスターとサーヴァントの関係性をきちんと理解しつつも、意図的に、図書館に来たお客さん的な扱いをしてくる。

○ 台詞例

「サーヴァント、キャスター。紫式部と申します。
文（ふみ）に親しみ、詞（ことば）に焦がれ、ひとの想いに寄り添う女にて……
どうぞよしなに……———」
「いらっしゃいませ。本を、お探しですか？」
「本。お好きですか？　ああ、では……詞（ことば）を沢山取り込んで、人の歩みを糧として、あなたも夜空の星々のように輝くのでしょうね。素敵です」
「史書に伝説、神話に伝記、悲劇に喜劇、古典に新作、御伽話に童話、時代劇に西部劇、低俗劇に政治劇、ヴィクトリアンにオリエンタル、中世に近世、古代に現代、虚構に現実、様々取り揃えてございます。図鑑や地図もございます。
ああ、それと。復讐譚に恋物語も、もちろん揃えてありますので」
「私は、想いを綴る英霊です。人が人を想う心をこそ、私は綴り、したためる」
「詞（ことば）と文（ふみ）はあらゆるものを表して、伝え、やがて時空をさえ超えるのでしょう。それは空に星を輝かせるのと同じ。たとえ永遠ではないとしても、本来カタチのない想いが、カタチとなって———嗚呼———」
「いとをかしですね」

○ 通常攻撃

生前にはパッとしなかった陰陽道がキャスタークラスでの召喚にあたって強化され、色々できるようになっている模様。

○ 特殊能力(呪術)

紫式部は、任意の対象の言動に対して『解説(キャプション)』をつける。
勝手に解説するのである。
安倍晴明から教わったある意味最強の呪術であるとも言えるだろう。おお、テリブル。
具体的にはこうだ!

アンデルセン「ミカン？　そんなものどうでもいい。下らん。指先が黄色くなる」

解説『こんなことを言っているが、実は、みかん大好きボーイである』

刑部姫「へえーそうなんだぁー（ニヤニヤ)」
紫式部「ああっ……また……!」
アンデルセン「?　なんだ二人とも妙な顔をして」

――恐るべきことに、『解説(キャプション)』は付けられた対象には見えない!
対象の周囲の人々にだけ見えるのです!
なんという羞恥、なんという卑劣!　ンンンンおのれ安倍晴明!
ただし制限として、『嘘を書く』ことはできない。
真実でなくては『解説』として浮き上がることはないのである。

○ 史上の実像・人物像

平安期の作家・歌人。
生没年の詳細は不明。
『源氏物語』『紫式部集』『紫式部日記』などを著した。『後拾遺和歌集』以下の勅撰集では数十首の歌が採用されている。
本名は藤原香子という説が有力（だが、特に有力な一次資料がある訳ではない）。

漢学者であり歌人でもある藤原為時の娘として生まれる。
幼い頃に母を失っている。
比較的、未婚時代が長かったようである。
父方は著名な文化人の家系（父方の曽祖父・藤原兼輔は歌人として活躍したのみならず、伝記『聖徳太子伝暦』上下巻などの著作のある文化人であり、『堤中納言』の異名で知られた）であり、香子も書や文に親しんで育ったと予想される。
二〇代で山城守右衛門佐の藤原宣孝と結婚し、一子をもうけるも、年齢が二十以上も上であった夫・宣孝は結婚の三年後に逝去。
若き未亡人となった香子は、その年の秋から物語を綴り始めた。
すなわちは———全五十四巻から成る大著『源氏物語』である。

この物語は、執筆中で既に一条帝をはじめ数多の人々から賞賛され、完結した後にも賞賛を浴び続けた。平安末期の頃には、『源氏に寄する恋』という歌題で複数の歌が詠まれており、それらの歌は現代でも実在が確認できる。

歴史的大著を編み上げた彼女はしかし作家を生業としていた訳ではなく、寛弘二年（1005年）には一条帝の中宮彰子（藤原道長の娘）に女房（女官）として仕えている。
すなわち一種の公務員であり———兼業作家でもあったという訳である。
なお、紫式部、という名は職場で生まれた呼び名であるらしい。



中宮に仕えるという名誉ある話を、『源氏物語』の執筆に没頭したい香子は当初、ひたすら固辞していたという。
しかし結局は引き受けて……
いざ伺候してみれば、『京きってのインテリ女』を警戒した同僚の女房たちから無視され、陰口を散々に叩かれるというシビアな環境が待ち受けていた。困惑した香子は女房たちに和解を求める手紙を書き送るが、これも黙殺されるに及び、五ヶ月にわたり引きこもってしまう。
『源氏物語』をせっせと書いて多少落ち着きを取り戻した香子は、その後、改めて宮中に出仕し、『天然系の多少愚かなキャラクター』を演じることで同僚の攻撃を受け流し、後宮の人間関係に溶け込むことに成功したのである。

○『FateGO』における人物像
物静かで大人しい、優等生。
裡に秘めた想いは熱く、ひとたび紙に叩き付ければ大著さえ編み上げる。

幼い頃から書や歌に親しんできた紫式部こと香子は、平安期最新の自然科学である陰陽道にも興味を抱き、父・為時にひとつお願いをした。
「お父さん、私…………」
陰陽道を学びたいのです。
陰陽少女・香子爆誕。
いや、そうはならなかった。
陰陽寮を統括する当代最高最強の陰陽師・安倍晴明に学んだ香子は、しかし、陰陽の才能を開花させることはなく、現代でいうところの魔術の領分――陰陽道の神秘には、ほんの僅かしか触れることができなかったのである。ゼロではないにせよ。

香子の真の才能は、夫の死後にこそ花開いた。
すなわちは作家・歌人としての才。
中古三十六歌仙、女房三十六歌仙に数えられ、現代にまで残る物語『源氏物語』を残した事実は、間違いなく彼女が詩歌や作劇の才能を有していたことを証明するものである。



平安最高峰のスーパーインテリ才女。
史実通り、同僚との関係や陰口といった、時代を超えた普遍的な悩みを抱えていたこともあるが、サーヴァントとしては、そのあたりを感じさせる素振りは（ゼロではないにせよ）それほどない。
ただ、人の心、想いの機微には敏感。
悩んでいる人、困っている人の存在には、すぐに気付いてくれる。



物理書籍、紙の本――
様々な本を揃えた『図書館』の司書として振る舞う。

具体的には、己が魔術（呪術）によって、電子情報で記録されている書籍類を『紙の本』へと変換し、彷徨海の地下深くにひっそりと図書館を構築。
ただひとりの管理者、司書、女主人として、暗く冷ややかな書の園を守る。
頼めば、日記や手紙の書き方なども指南してくれるらしい。

相手を一目見ただけで、その人に似合う本を見つけてくる。
内容は、恋愛劇や復讐劇など、『想い』にまつわる本が比較的多い模様。
理由は無論、彼女が『想いを綴る』英霊であるからだ。
「私は、想いを綴る英霊です。人が人を想う心をこそ、私は綴り、したためる」

○ 因縁キャラ

安倍晴明

生前、実は晴明から『初歩の陰陽道』を教わっている。
まだ少女の頃のことである。
晴明としては漢文学の達人である藤原為時からの頼みを淡々とこなしたに過ぎないようだが、式部自身の中ではかなりのトラウマになっている模様。
「晴明様。あなおそろしや」

藤原道長

ご存知、藤原北家御堂流の公卿。御堂関白。
一条帝に長女の彰子を入内させた際（当時の道長は左大臣）、文化人として名高い紫式部を半ば強引に口説いて女房として仕えさせた。この狙いは大当たりで、一条帝は『源氏物語』の続きを聞こうと足しげく彰子のもとに通い、1008年には後の後一条帝となる敦成親王が生まれている。
『紫式部日記』には、夜、彼が彼女の部屋を訪ねてきたというエピソードがあり、系図『尊卑分脈』では紫式部と道長が愛人関係にあったと書かれている。
彼女に「道長とは実際どうなの？」と聞くと、一貫してノーコメントを返される。
「道長様はノーコメントで」

源頼光

生前、京（みやこ）で見掛けた人物。
藤原兼家、道長、頼通の親子三代に仕えた源氏の棟梁。
殆ど親交はないが、女の身であること（しかもあのような麗しい女性であるのに！）を忘れさせるが如き武勇の逸話はよく聞き及んでいた。
実は、一度だけ宮中で言葉を交わしたことがある。
「頼光様。美しくも麗しき、少しだけ怖いお武家様」

清少納言
少し年上の先輩。
中宮彰子のライバルの一人であった定子に仕えていた女官。
『紫式部日記』では、以下のように書かれている。かなり意識している。
「清少納言こそ したり顔にいみじうはべりける人 さばかりさかしだち 真名書き散らしてはべるほども よく見れば まだいと足らぬこと多かり かく 人に異ならむと思ひ好める人は かならず見劣りし 行末うたてのみはべれば え心になりぬる人は いとすごうすずろなる折も、もののあはれにすすみ をかしきことも見過ぐさぬほどに おのづからさるまてあだなるさまにもなるにはべるべし そのあだになりぬる人の果て いかでかはよくはべらむ」
……相当意識している！
なお、実際に出逢ったことはないだろう、とされている。

和泉式部
年下の女流歌人。
紫式部と同じく中古三十六歌仙、女房三十六歌仙に名前を連ねる。
年若きプレイガール。とかく浮いた話が多い。道長曰く『浮かれ女』。
『紫式部日記』では、以下のように書かれている。
「和泉式部といふ人こそ、おもしろう書きかはしける。されど、和泉はけしからぬかたこそあれ」

酒呑童子／茨木童子
生前、噂に聞いた恐ろしい鬼。
茨木童子が配下を連れて京で暴れ回るのを目にしたことがある。
「童子たち。怖い怖い、鬼のものども」

蘆屋道満
生前、幾度か会ったことがある。
「法師様。まるで、野の獣のような美しさを備えて……」


第一段階


日傘
日傘
傘でフワリと浮く。
全体図
表情


第二段階


ハタハタ
モクモク
ハタキ
魔法のハタキ
全体図
表情


第三段階


表情
全体図

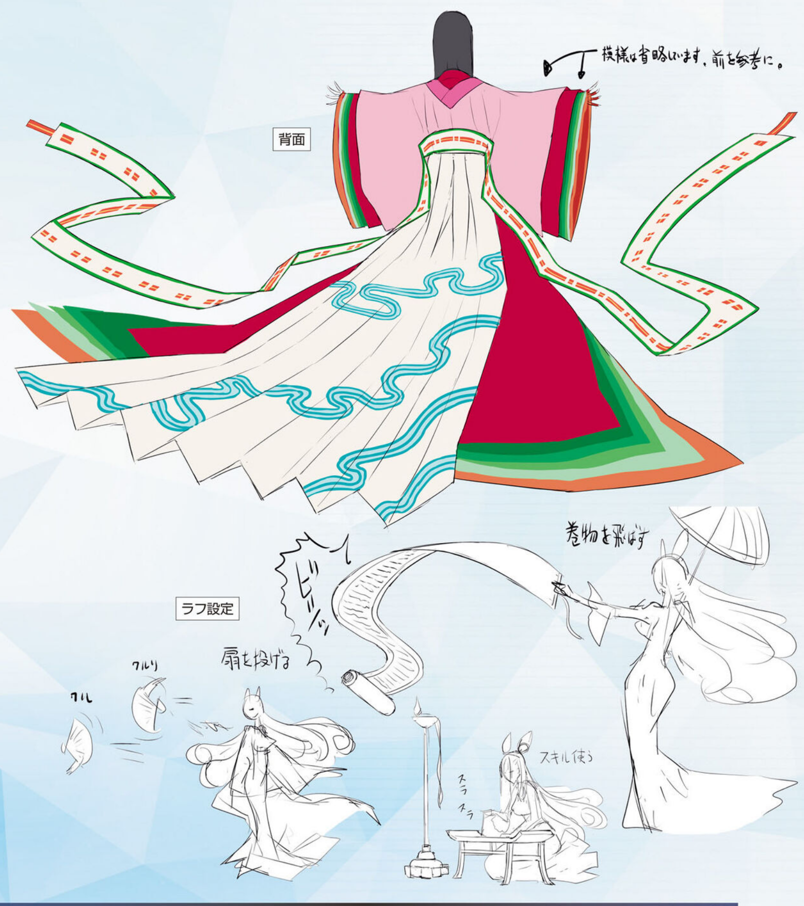

浮遊巻物

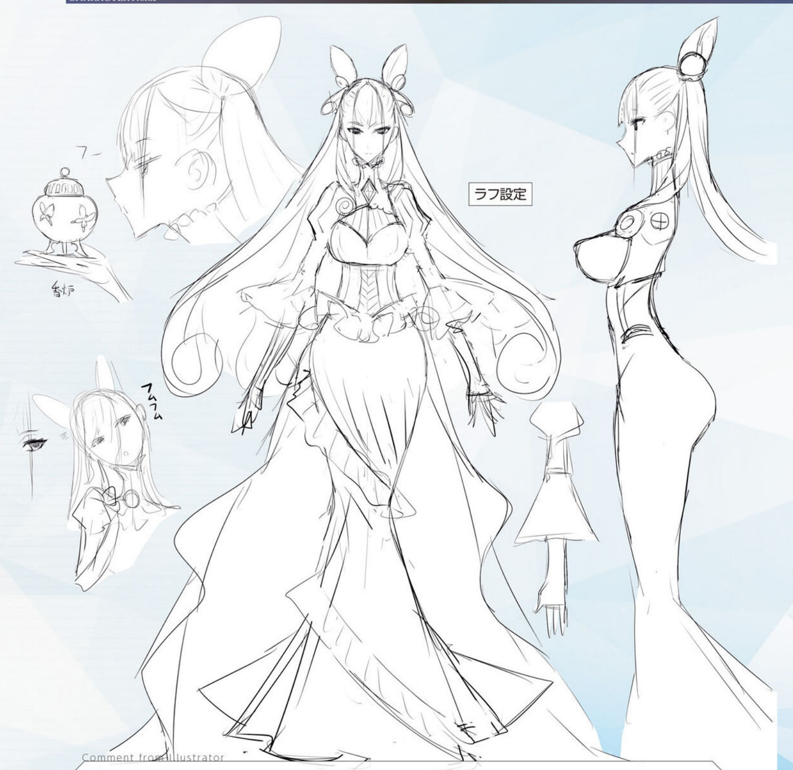

メガネ
かんざし
クル
クル
ペケ


模様
全体図
扇
あこめおうぎ
袙扇
第3段階から 本人の回りをただよっている。
攻撃方法としては 2段階あたりから フッと出しても良いかも。



三段階目
扇をまとっている
これで攻撃も出来る?
フルフル
設定画ではウデを広げてますが
和服はウデを前に曲げたシワが
美しいのでユニットはそうして下さい。
頭のは釵子の意匠
本物の十二単は
実際もう少し細かい
模様がうっすら入って
いますが 絵にすると
ややウルサくなってしまうので
悩ましい所です。
もしかしたら立ち絵を描く
段階でうっすら入れるかも
しれません。
第3段階


模様は省略しています、前を参考に。
背面
巻物を飛ばす
ビリーッ
ラフ設定
クルリ
クル
扇を投げる
スキル使う
スラスラ



Comment from Illustrator

まず初めに第三再臨は十二単と決まっていたので、その他の再臨状態はおもいっきり自分の趣味でデザインしました。イメージとしては神保町の薄暗いウナギの寝床の様な古書店の通路の奥で、けだるそうに稀覯本目録をつけている女主人って所でしょうか、たまに外出もするけど日の光が苦手でいつも日傘をさしている、そんな感じです。第三再臨の十二単が、かなりボリュームあったのでカードの枠には収まらず、この本で全体像を見て頂けたら嬉しいです。あと攻撃方法を考えるのに苦労しました、武器を持っていない文人キャラは難しい。（本庄雷太）

キングプロテア

クラス アルターエゴ **真名** キングプロテア
性別 女性 **出典**『Fate/EXTRA CCC』 **地域** SE.RA.PH
属性 秩序・善 **身長** 30m~?m **体重** ?kg

筋力 EX **耐久** EX **敏捷** A **魔力** D **幸運** B **宝具** E

設定作成:奈須きのこ/キャラクターデザイン:ワダアルコ
CV:潘めぐみ

クラススキル

狂化:A+

巨人であること、どれほど人間に好意的であろうと世界を害する存在でしかないプロテアは、根本的な部分で人間と価値観を共有できない。
自分が大きいのではなく周りが小さいだけ、
自分が強いのではなく周りが弱いだけ、
と考えるプロテアの認知は、人類にとって災害でしかないのである。

単独行動:B

強大な魔力炉であるプロテアはマスターがいなくとも自身の霊基を維持できる。
プロテアにとってマスターとは『自分が限界するために必要な要石/魔力供給源』ではなく、『自分を召喚したもの』にすぎない。
もし聖杯戦争でプロテアの召喚に成功したマスターがいた場合、そのマスターには『サーヴァントに魔力供給をする役割』がなくなるだろう。
それを有利とみるか窮地とみるかはマスター次第。

陣地作成:EX

破格の陣地作成スキルを有する。
自らの霊基を肥大化させていくプロテアは、それ自身が神殿――陣地と同義である。

ハイ・サーヴァント:EX

ティターニア(ティターン)、アイラーヴァタ、ティアマトのエッセンスを持つ。
大地母神のエッセンスによって作られたプロテアだが、その本質……霊基内部で眠る頭脳体は、幼い少女の姿をしているという。

女神の神核：A

生まれながらに完成した女神であることを表すスキル。
精神と肉体の絶対性を維持する効果を有する。
精神系の干渉をほとんど緩和し／どのような説得も彼女の認識を変えられず、
肉体の成長もない／どのような魔術も彼女の肉体を人間サイズには出来ない。

保有スキル

ヒュージスケール：C

スキル『自己改造』ベースに、『成長願望』から生まれたid_esスキル。
限界のない規模拡大を可能とする。レベルが上限に達すると自らの規格を巨大化させ、さらなるレベル上限を設定。これを無限に繰り返す。無限増殖とも。
いずれは星を破壊する宇宙レベルの災害だが、巨大化すればするほど知性・機能の複雑化が失われていくため、通常の知性体ではこのスキルに耐えられず、自己崩壊してしまう。
かつては規格外のランクEXだったが、カルデア式の召喚では再現できずランクダウンしている。
使用したターンから最大HPが増えていく。これは『幼児退行』を使うまで永続である。

幼児退行：C

BBにかけられた枷。無限に成長するキングプロテアを抑制する安全装置。
自らの霊基を初期値に戻し、肥大化した自己をリセットするもの。
使用すると『ヒュージスケール』で得た追加最大HPがゼロになり、減少したHPに応じたNPを獲得し、スキルリチャージを早める。
『ヒュージスケール』の後に『幼児退行』を使うとプロテアが縮んでいくが、初期値である30メートルを越えての小型化は不可能。

領域粉砕：C

通常攻撃を全体ダメージに変化させる。ラージサイズ以上のエネミーが持つ広範囲攻撃。
『ヒュージスケール』が極まっていれば敵個体ではなく、空間そのものを攻撃するほどの制圧力を発揮する。
（『FateGO』では使用されない）

怪力：EX

反英雄を代表とする『魔物たち』が持つ、平均的な『怪力』スキル。
なのだが、キングプロテアが使うとそれだけで脅威となる。
現時点で『怪力：EX』を持つサーヴァントはティアマトとキングプロテアの二騎のみ。



宝具

巨影、生命の海より出ずる（アイラーヴァタ・キングサイズ）

ランク E　種別 対人宝具　レンジ 100

アイラーヴァタ・キングサイズ。
インド神話における神話の一つ、乳海攪拌の逸話をモチーフにした宝具。
神々は荒廃した地上で生き続けるため、不老不死の霊薬・アムリタを求めた。
アムリタを作るには世界を覆う海・乳海を攪拌せねばならず、神々は敵であるアスラたちと協力し、マンダラ山を軸にして世界を回して乳海を攪拌、多くの生命と霊薬を生み出したという。
アイラーヴァタはその際に乳海から現れた巨大な白い象の名前である。

カルデアに限定召喚されたキングプロテアは、常に『圧迫』されている。
それは世界からの抑止力であり、電脳世界ではない物質世界の限界でもある。
この宝具はそんな『圧迫』を一時的にはね除けたもの。
プロテアがその内部の魔力炉を用い、電脳世界であるSE.RA.PHを展開し、プロテア本来のサイズに戻る固有結界。
宝具が発動すると世界は白い海（乳海）に包まれ、また、白い霧に包まれる。
敵の周囲は海となり、その海の彼方に泳ぐ巨大な何かが現れる。
それはさながら白鯨（モビーディック）のように現れ、白い海水をこぼしながら立ち上がる。
もはや人間では一望できないサイズになったプロテアはシンプルに、ただ一撃、敵に対して手足を振るい、これを殲滅する。

人物

一人称 わたし　**二人称** あなた／○○さん／マスター
サクラファイブとキアラのみ名前を呼び捨て、略称する。
BBは呼び捨てor「お母様」。
三人称 あなたたち／男の人／女の人

○ 性格

内向的、能動的。何を考えているか分からない天然系。
基本的にはいつもお腹が減っている（愛を求めている）ので、周囲にあるものを手当たり次第食べてしまう食いしん坊。
姉妹であるパッションリップに近い性格（引っ込み思案・内弁慶）だが、羞恥心が薄いため、アクティブに見えることも。
口数が少ないながらもコミュニケーション、スキンシップを求めてくる大型犬。
キャラクターイメージ的には『愛らしい小鳥がいるぞ、と思って近づいてみたら、見上げるほど大きな鳥だった』といったもの。
サーヴァントになってからはマスターからの命令を待つ……というより、命令が大好きになる。
これは命令される＝愛してもらえている、という喜びからと、プロテア自身が自分に自信がないため。プロテアは自分が廃棄物だと分かっているので、常に『後ろめたい』のだ。

外の世界にも新しい人間関係にも興味がなく、ただただ、マスターの愛情を求めている。
無垢な求愛、一途な献身と言えば聞こえはいいが、その関係は綱渡りのようなもの。
プロテアは『マスターが好きだから愛している』のではなく、『マスターが愛してくれるから好き』という、恋を知らぬままの愛しか知らないのだ。
マスターからの親愛が途絶える……愛が感じられなく、物足りなくなる……となれば、プロテアはその空腹に耐えきれなくなり、いずれマスターを捕食してしまうだろう。
結局のところ、他のアルターエゴたちと同様、プロテアも歪んだエゴから生まれたもの。
マスターの命令には素直に従うが、絶対服従ではない。
キングプロテアと契約したマスターはそうなる前に、プロテアの精神性を成長させなくてはならない。
汲めども汲めどもつきぬ『渇愛』からの脱却。
求めるだけの心では相手を食いつぶすだけであり、互いを認め、与え合う関係こそが『心の糧』になる事を。

非好戦的だが、戦いが『嫌い・怖い』といったワケでもない。戦いになれば相手がどれほど弱い相手（低レベルな相手）だろうと容赦なく殲滅する。心になんの痛みも感じないまま。
幸か不幸か、プロテアは自分が残忍な破壊神であることに無自覚なのである。



○ 動機・マスターへの態度

基本的には忠実な巨大ロボット……もとい、サーヴァントとして従ってくれる。
口数は少ないが、『愛して欲しい』『誰かに選ばれたい』『優しくされてみたい』という欲求があるので、無口ながらもマスターにはコミュニケーションを求めてくる。
夢は『かわいいお嫁さんになりたい』。
『かわいい』と『お嫁さん』は別の単語ではなく、『お嫁さんであれば無条件でかわいい』と捉えているので、可愛い……すなわち『人間サイズを維持すること』とはまったく考えていない。

○ 他のサクラファイブへの態度

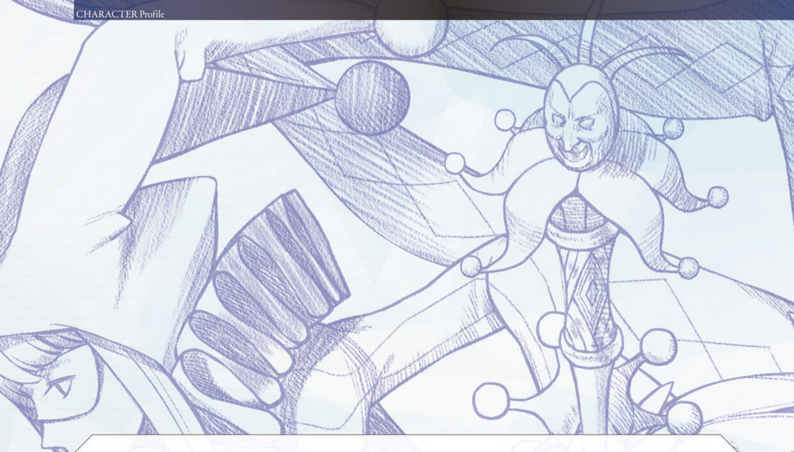
メルトリリス、パッションリップ、ヴァイオレットには特に対抗意識も敵意も持っていない。
「あ、いるんだ……」ぐらいの関心のなさ。姉妹として認識はしているが、だからといって特別視はしていない。
カズラドロップのみ、『なんとなく気になる……』と意識している。それは
『（世界が怖いから）自分が強くなるしかない』というプロテアと、
『（世界が憎いから）周りを弱くするしかない』というカズラの性質によるもの。
どちらも『歪んだ世界認識』からくる、似て非なるエゴだからだ。

○ 台詞例

「……あれも敵ですか？　潰しますか?」
「……命令してくだされば、すぐにがんばります」
「……わたし、大きいですか？　小さいですか？　もの足りませんか?」
「……はい、わかりました。……ごめんなさい、わかりません……。嘘をつきました……」
「……もっと触ってほしいです。触ってください。触りなさい。（とても）もふもふ……なので」

断定口調は少なく、なんであれ確認をとる台詞回しが多い。
まれに命令口調になるが、それは根底にある『女神として冷酷な』部分の発露。
サーヴァントとして召喚され、マスターと絆が深まってくると控えめながら『自分』を表に出してくる。
大人しい、引っ込み思案、なだけで、根が暗い訳ではないので、バレンタインイベントの時などは、チョコができた嬉しさから無邪気にやってくることも。

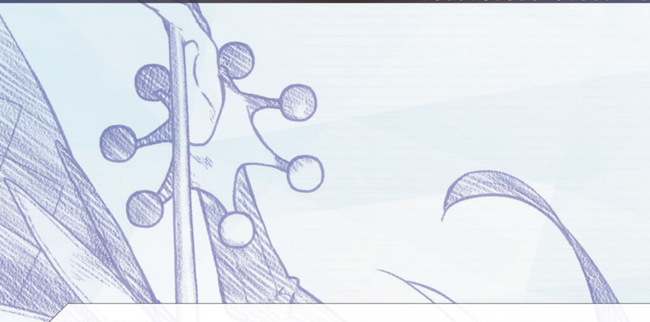
「マスタ～～～！　見てください、マスタ～～～～！
チョコです、チョコができたのです！　なんと手作りですよ、手作り！
わはー！　これでわたしも堂々とバレンタインの仲間入り、あいた!?」
「……ごめんなさい……危うく、上から押し潰しちゃうところでした……
……でも、それはそれで嬉しいような……もっと触ってほしい、ので……」



○『FateGO』における人物像

渇愛のアルターエゴ。
かつては虚数空間の果てで封印されていた廃棄物だった。
深海電脳都市において、キアラのSE.RA.PH化が進む過程で“SE.RA.PHに付随するもの”として再現されてしまったもの。
(※メルトリリス、パッションリップの二騎は『二騎を取り込んだキアラ(と同機したもの)』をキアラの意志で摘出したものだが、キングプロテアの再現はキアラの意図によるものではない)
オリジナルのキングプロテアの性格は『愛に飢えた無垢な幼女』だったが、FGOのキングプロテアはキアラの影響か、成長途上の知性を持っている。
精神年齢的には14才ほどの少女をベースにしている。
引っ込み思案な、儚げな少女像。
ただし愛に対しては貪欲なので、奥手ムーブをしつつ、ぐいぐい行動してくる肉食系。
アルターエゴは複数の女神の複合体だが、プロテアはあらゆる神話に共通する大地母神のエッセンスから作られた。彼女自身が宝具扱いであったが深海電脳都市においては霊基がランクダウンしたかわりに、個別の宝具を発揮することが可能となった。

自身が巨人であるからか、取り入れたエッセンスの影響か、はたまた、ただの趣味嗜好か。
SE.RA.PHのデータベースで日本の特撮映画を学習し、以来、『怪獣』をリスペクトするようになった。
「怪獣とは怖くて、大きくて、強くて……それでいて、とってもワクワクするものなのです!」
とはプロテア本人の弁。
『人類の敵としてデザインされたもの』でありながら、『視聴者に愛されたもの』という在り方がプロテアに勇気を与えたのかもしれない。
霊基状態2のスタイルは、そんなプロテアの夢と希望がつまった『怪獣モーフ』なのである。



○ 渇愛の果て

プロテアはマスターがいなくとも存在できる。
このサーヴァントを召喚したマスターがいるとしたら、その99%はプロテアの手でその命を終えるだろう。
自分が呼び出した『怪物』が手に負えないと悟り、逃げ出すもの。
制御できずに自滅するもの。
その『怪物』をうまく操縦し、思うままに破壊を愉しんだ末、外敵によって倒れるもの。
……あるいは。
プロテアを擁護しながら、世界の敵であるプロテアを守れず、共に滅びるもの。
どれほどの奇跡が起ころうと、彼女が救われることも、彼女が満たされることもない。
けれど。

“そっか。じゃあ■年待っていて”
“いつになるか分からないけど、必ず―――”

深い信頼と博愛によって、『怪物』は違う結末を選び取った。
人間に倒されるのではなく、自分の重さで自滅するのでもなく。
自らを封印し、世界の赦しを待ったのだ。
そうして幾星霜。
匣の封印が解け、彼女が目を覚ますと、そこには約束の衣装がひとつ。

“お待たせ。ちょっと時間かかっちゃった”

その伝言は何百年も前のもの。
伝言を残したものが死んだ後も、その意志を継いだ子孫たちが編んだもの。
長い封印の中で寿命を迎えていた彼女は、
涙しながら約束の衣装を手に取り、きらきらと輝きながら崩れ落ちた。

長い長い、細く脆い蜘蛛の糸をたどるように。
彼女の夢は、こうして叶った。

○ 因縁キャラ

BB

自分を作り出した親なので『お母様』と呼ぶが、尊敬はしていない。
シンデレラでいうところの『魔法使いのおばあさん』と思っている。

サクラファイブ

姉妹機なので比較的、話しやすい。他のサーヴァントたちからは『仲間はずれ』されている気がするプロテアも、サクラファイブの面子はみな『同類』となっている。
とはいえ、サクラファイブの中でのヒエラルキーは一番下。火力的には最も強いものがいじめられる、という桜属の呪いがかかっている。
シンデレラでいうところの『お姉様たち』と思っている。

殺生院キアラ

サクラファイブ共通の敵。プロテアの本能で、真性悪魔となったキアラを倒せるのはリミットオーバーした自分だけ、と感じ取っている。
そのため、キアラに対しては凛々しく、強気な発言をとることも。

ティアマト

自分を構成するエッセンスのひとつとして、尊敬し、また親近感を抱いている。

ポール・バニヤン

巨人系サーヴァントとして仲良くしたい。
バニヤンとマスター、三人きりで南国の孤島でのんびりしたいと思っている。

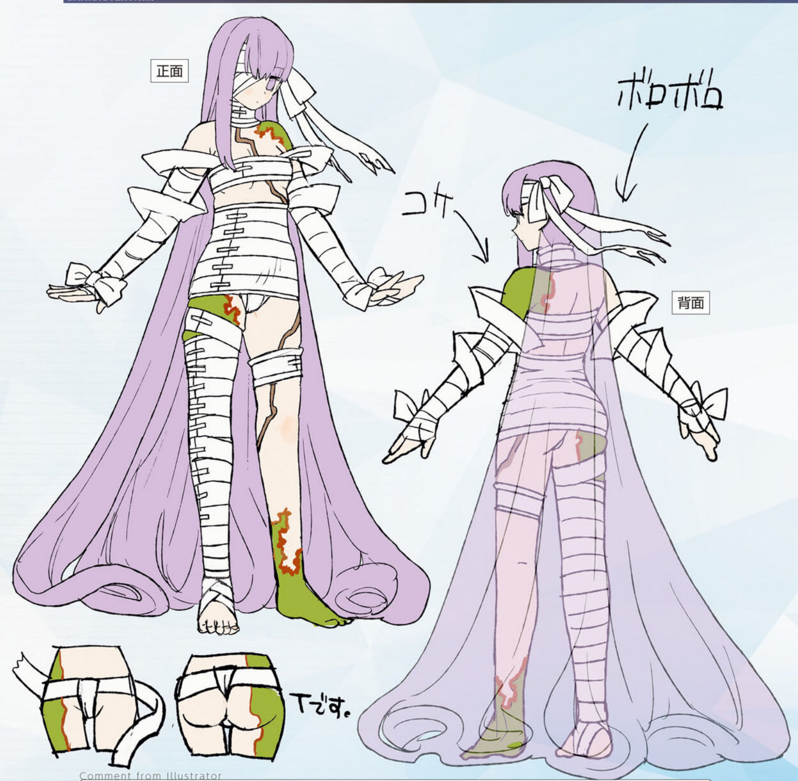
アルテラ

なぜか気になる存在。でもどうして？　と本人は首をかしげている。

イヴァン雷帝

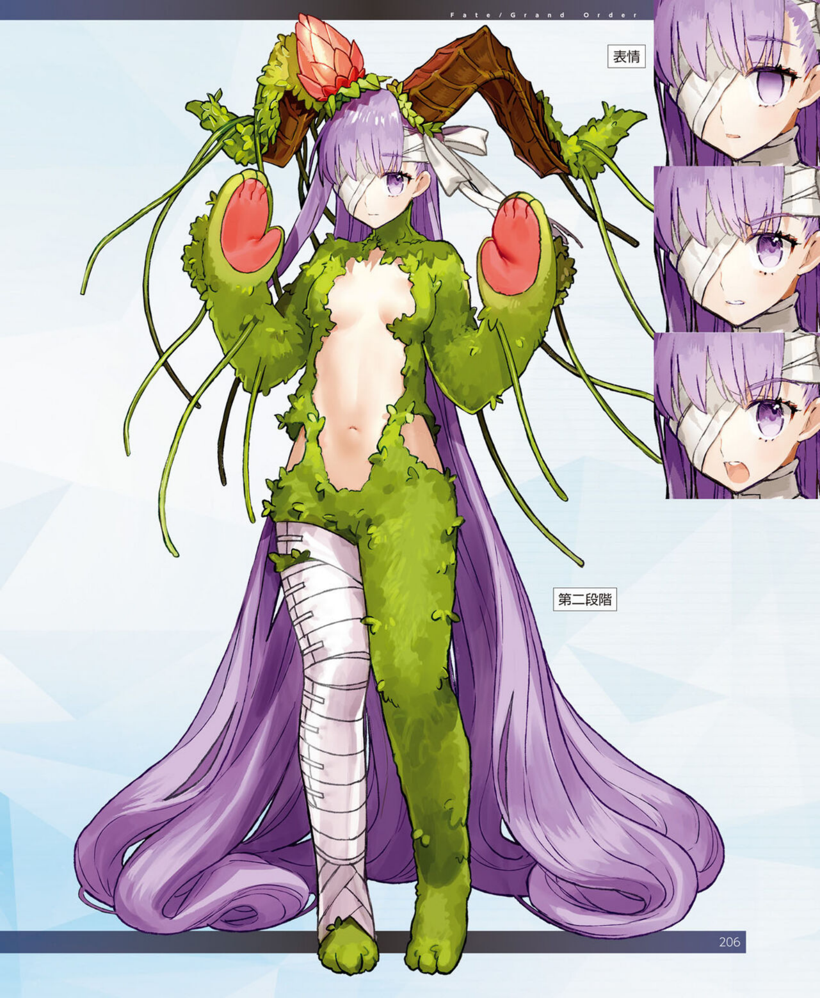
「はじめてわたしより大きなサーヴァントと出会いました！
しかも、すっっっごくカッコイイのです！」
と、イヴァンの宝具を見て大興奮。怪獣と勘違いしている節がある。


表情
第一段階



Comment from Illustrator

CCC当時、出せなかったけどサクラファイブ設定あるから試しにラフ描いてみようね〜〜〜〜〜〜〜！というゆるいノリで描いた子たちをガチ起こしする日が来るとは…！当時の私…詳細を…教えて…！フェイト/エクストラCCCFoxTailでのたけのこ星人先生の描かれる彼女のかわいさを少しでもお借りできてたらいいなあ。マイルームはほんまにでかい。（ワダアルコ）


表情
第二段階

正面

おなかぷっくら
なのでおへそは
横線で

コケ的
な服

背面

横から

マリモ

おてて



第三段階
表情


金属
つやつや
正面
めくるとこう
背面
リボン
新品
側面
よこイメージ



マイルーム（第三段階）


マイルーム(第二段階)
マイルーム(第一段階)
全体図

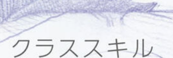
Kama

カーマ

クラス アサシン **真名** カーマ
性別 女性 **出典** インド神話 **地域** インド
属性 混沌・悪 **身長** 156cm **体重** 46kg（それぞれ基本状態のもの）

筋力 D **耐久** B+ **敏捷** B **魔力** A+ **幸運** B **宝具** EX

設定作成:水瀬葉月・奈須きのこ／キャラクターデザイン:ReDrop
CV:下屋則子



対魔力：A

Aランク以下の魔術を無効化する。
現代の魔術師では、魔術で彼女に傷をつけることはできない。

単独顕現：C

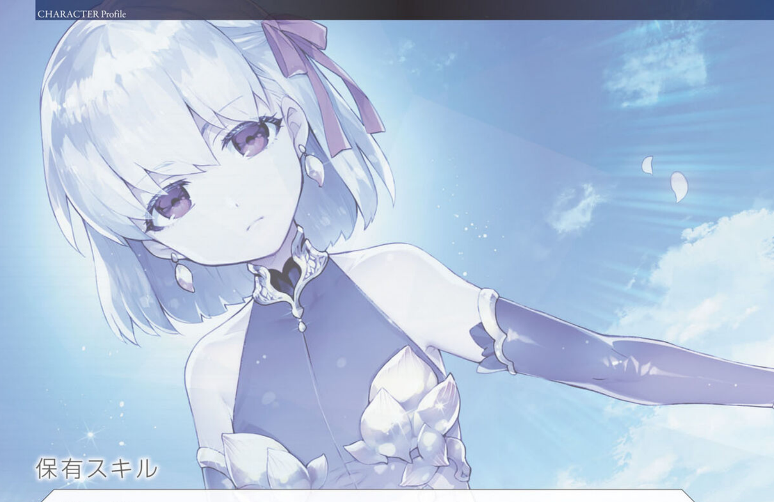
特殊スキル。単独行動のウルトラ上位版。堕落の愛はどこにでも顕れる可能性がある、のだ。
サーヴァントとしてのカーマは基本的にやる気がないので奥底に封印されている状態であるが、『即死耐性』『精神異常耐性』などの効果はそれなりに発揮される。

愛神の神核：B

生まれながらに完成した愛の神であることを表すスキル。『女神の神核』の愛の神版。
精神と肉体の絶対性を維持する効果を有する。精神系の干渉をほとんど緩和し、肉体の成長もなく、どれだけカロリーを摂取しても体型が変化しない。
……一方で、愛の神としての『愛するという行為に必要な姿に変じることができる』という特性もこのスキルには含まれており、結局のところ『変わりたくない場合は変わらないし、変わりたい場合には変えられる』という肉体的・外見的な自由度を象徴するものでもある。世の女性垂涎のスキル。
ただし現状では依り代の枠を飛び越えて姿を変化させることはできない。性別くらいならば、あるいは……？
神性スキルを含む複合スキルでもある。
依り代を用いた疑似サーヴァントであるためランクはBとなっている。

騎乗：A

幻獣・神獣ランクを除くすべての獣、乗り物を自在に操ることができる。
カーマの乗騎はオウムであるとされる。



保有スキル

女神の恩恵：B

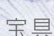
女神（悪）からの贈り物。
任意の味方サーヴァントからHPを奪い取り、回復する。サッキュサキュ。

身体無き者：EX

カーマの別名の一つ、『アナンガ(身体無き者)』を示すスキル。
かつてターラカという魔神が神々を苦しめていた。
それを倒せるのはシヴァとパールヴァティーの子だけであると知った神々だったが、そのときシヴァは修行に集中するあまり、パールヴァティーにまったく目を向けていない状態であった。これに困った神々はカーマを派遣し、シヴァに情欲の矢を撃つことで夫婦の愛を取り戻させようとした。だがカーマのその行為にシヴァは激怒し、第三の目を開いてカーマを焼き殺してしまったという。
万物を、すなわち宇宙を破壊する神であるシヴァに身体を焼かれたことによる消滅と新生。
これにより、逆説的に自らの神格が宇宙と同義であることを証明されてしまったカーマは――。

マーラ・パーピーヤス：EX

カーマのもう一つの顔、煩悩の化身である魔王としての性質を一時的に示すスキル。
カーマは別名マーラと呼ばれ、同一存在の別側面であるとされる。
カーマ／マーラとして一括りに語られることも。



宝具

愛もてかれるは恋無きなり（カーマ・サンモーハナ）

ランク C　種別 対人宝具　レンジ 2~10　最大捕捉 1人

カーマ・サンモーハナ。
愛の神カーマの、本来の宝具。
カーマが持っている、サンモーハナと呼ばれる花の矢。
刺さったものに恋慕の情を呼び起こす効果がある。

トラウマがあるため、基本的に他人のためには宝具を使いたがらない。
人の恋愛事に首を突っ込むなんて馬鹿げている、と今の彼女は思っている。
恋愛相談とか知ったこっちゃない。キューピッド扱いで矢を撃たせる奴なんて死んでしまえ。ていうか逆に恋とか愛とかキャッキャウフフしてる奴らの邪魔をするのは超楽しいよね……といった『悪い愛の女神』として、このカーマは開き直ってしまっているのである。

恋もて焦がすは愛ゆえなり（サンサーラ・カーマ）

ランク C　種別 対人宝具　レンジ 2~10　最大捕捉 1人

サンサーラ・カーマ。
花の矢、サンモーハナの別のかたち。
『身体無き者』『惑わす者』としての性質が強く現れている状態の場合、
その喪われた肉体そのものが愛の矢であると解釈される。
それは果てなき輪廻が如き堕落の愛。
カーマにはいくつかの転生と再生のエピソードも存在し、
サンサーラグル（輪廻の師）との別名もあるという。

人物

一人称 私（わたし）　**二人称** 貴方／貴女　**三人称** 彼／彼女
○マスター呼称：（真剣な時、本気な時）マスター／（上から目線、見下している時）マスターさん

○ 性格

依り代になった少女の性質、その闇の部分に惹かれ、一体化してしまった神霊。
愛の神とも堕落の魔王とも取られるカーマ／マーラにあるのは“人間を堕落させる方向性”としての権能だけだった。
依り代の少女の一側面である鬱屈した自意識・性格・趣味嗜好を土台に、その方向性が結びついた形。
そのため、イシュタルなどに比べるとやや神霊としての在り方は薄く、自らの神としての存在意義に反する『働かない』というスタンスもある程度は許容されているのである。

辛辣で退廃的な倦怠感に満ちた少女。
自己主張はしないものの相手の主張・権利を一切認めず、貞淑ではあるが淫蕩かつ貪欲かつ冷酷で、愛のためならどこまでも残忍になれる魔の女。

基本的にはあらゆるもの（人間）を嫌い、見下し、嘲笑うが、
それは同時に『あらゆるものを気に懸けている』という意味でもある。
カーマの強みは愛の神として、『どのようなものであれ愛せる』というもの。
カーマ／マーラとなったこの女神は、『自分以外のすべてのものを嫌い』ながら、『自分以外のすべてのものを愛せる』という、まことに面倒くさい性格にある。



幸福そうな人間を不幸にするのが大好き。
不幸な人間がさらに不幸になる様子を見るのも大好き。
他人の恋愛をこねくりまわしてメチャクチャにするのが大好き。
真綿で首を絞めるような、そんな嗜虐方法が大大大好き。
と、理想的な悪のボスヒロインなのだが、その強大な権能のわりには面倒くさがり屋で悲観主義なので、やることなすこと地味に見える。どことなく鈍くさい。

どんな説得にも熱弁にも「はいはい、そうですか。楽しそうで良かったですね。私は最悪ですけど」と流し、他人を認めようとしない。受け入れもしない。基本的には説得は不可能なボスヒロイン。

……なのだが、その実、心がとても弱い。
悲観的・否定的なのはすべて「自分を愛して欲しい」という気持ちの裏返し。
押せ押せな態度で迫られると赤面してきょどるあざとい女神である。
そんな面倒くさい『隠れ愛して欲しい属性』なので、気を許した相手にはとことん尽くす＆期待をかけ続ける重い女神。
宇宙は宇宙でもブラックホールなんじゃない？とは金星の女神の弁。

○ 動機・マスターへの態度

聖杯にかける願いは特にないが、それを通じてパールヴァティーに嫌がらせできればいいな、とは思っている。
報われない愛に、都合良く愛の取り持ちに使われることに疲れている。
「はいはい、ぜんぶ私（カーマ）のせい、私のせい」
そんな役回りに疲れて、斜に構えているのがカーマの現状。

マスターなんて彼女にとってみれば玩具にすぎない。
基本は冷めた目で、その無様な生活を観察している。
軽蔑、呆れ、そして退屈。それらがすべて入り交じった、明日には出荷されるブタを見るような目でマスターを眺めている。

だがそこで絶望してはいけない。
カーマは興味のないものはそもそも見ようともしない。
彼女がマスターを（ブタのように）見つめているのは、感心やら期待やらの裏返しなのだから。
このマスターはどんなダメ人間なのか、
どこまで滑稽で憐れな様を見せて自分を楽しませてくれるのか。
どこまで私（自分）を嫌わずにいてくれるのか。
そんな希望をカーマは無自覚に持っている。
辛抱強くこの女神の悪趣味さと鈍くささに付き合っていれば、いずれ、悪の中に埋もれたわずかな善性――
『依り代の少女』の中で眠っている、恥ずかしがり屋だが一生懸命な少女の心に触れられるかもしれない。

○ 台詞例

「私はカーマ。愛の神です。……はあ。言うまでもなく最悪です。愛なんて吹けば消えるマーヤーのようなもの。
そんなものを司るなんて、空しいにも程があります」
「本当に浅はかですね……愛なんて、そんないいモノじゃないのに。
少し扱いを間違えるだけで、本人も、その相手も破滅するんですよ……？
ま、それが楽しい訳ですけど。（ニマリと笑って）だって、ほら。危険物を扱うのってドキドキするでしょう？」
「……はあ。マスターさん、一つお願い、いいですか？
ここにいるサーヴァント達に、私に恋愛相談なんかしないように言ってください。
面倒臭くなって全員殺したくなります」
「パールヴァティー……貴女もいたんですね。しっしっ。ああ、旦那の気を引きたいのなら、矢を貸しますので自分でどうぞ。とんでもない目に遭ってしまっても、愛があればきっと耐えられますよねぇ？」
「私とパールヴァティー、二人の依り代になれるなんて、
この少女はどれだけ聖杯に運命を狂わされてきたのでしょうね？……被害者ですよ、この子も。私と同じに」

○ 史上の実像・人物像

カーマ（カーマデーヴァ）はヒンドゥー教における愛の神である。カーマとは「愛」を意味する。
主に美しい青年の姿で表され、オウムを乗騎（ヴァーハナ）とし、サトウキビの弓と花で飾られた矢を持つ。
ギリシア神話のエロース（ローマ神話ではクピドー、キューピッド）と似た立ち位置の神格であり、
その矢で射られたものは恋に落ちてしまうという。

最も有名なカーマのエピソードは、シヴァとパールヴァティーに関わるものである。
神々がパールヴァティーとシヴァに子を為させようとしたが、
シヴァは苦行・瞑想に集中しており、パールヴァティーにまったく興味がなかった。
そこで神々が（あるいはパールヴァティーが）カーマを送り込み、
瞑想するシヴァに対してその恋慕の矢を撃ち込ませた。
シヴァは怒り、第三の目を開いてカーマを焼き尽くして灰にしてしまったという。
カーマの別名『身体無き者（アナンガ）』の由来である。

またカーマは煩悩の化身である悪魔マーラと同一視される。
マーラの語源は『殺すもの』とされており、『魔』『魔羅』『魔王』などと訳される。
仏教においては六欲天の第六天、他化自在天に住まう『第六天魔王波旬』である。
マーラは釈迦が菩提樹の下で悟りを開こうとした際、様々な邪魔を行ってそれを阻止しようとした。
美しい三人の娘を送り込む（自身が変じたとも）、火の円盤を投げつける、岩石や武器を降らせる、怪物たちに襲わせる、豪雨や嵐……。
しかし釈迦は投げられた円盤や武器を花に変じてしまい、悟りの阻止はできなかった。
シヴァを邪魔するカーマ、釈迦を邪魔するマーラとして示されるように、『修行者を邪魔するもの』としての位置づけである。
カーマ／マーラは愛という概念の良否を同時に表わしている神だとも言えるのかもしれない。



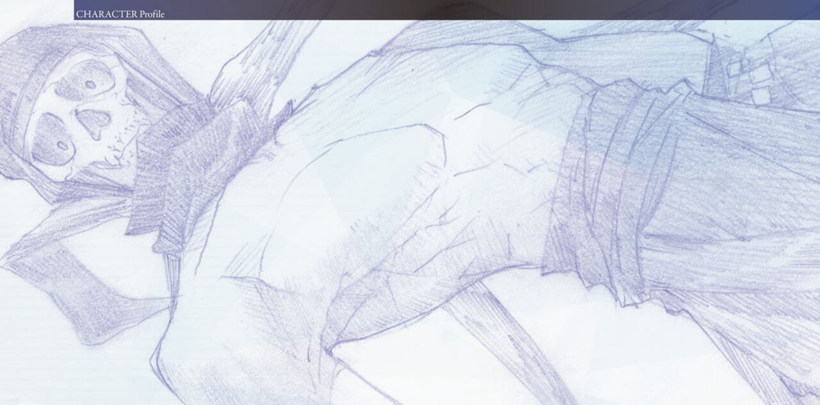
○『FateGO』における人物像

怠惰な『悪い愛の女神』。
かつてパールヴァティーのためにシヴァに矢を射たらとんでもないことになった。
何も悪いことをしていない自分が灰にされて殺されたのだ。
なんて馬鹿らしい……他人の愛とか恋のために働くのはもうこりごりだ、と今の彼女は思っている。
なので愛の神としての仕事は絶賛ボイコット中。

基本的にやさぐれており、いつも退屈そうで、つまらなそうで、倦んでいる。
だが逆に『少し楽しそう』なことを見つけると、ニヤーと嫌な笑顔で動き始める。
だいたいそれは他人が（主にパールヴァティーが）困るようなことである。



『徳川廻天迷宮　大奥』において縁を結んだカーマは『身体無き者』の性質に特別な意味を持っている。
シヴァは『宇宙の破壊』を司るものだとされる。
その第三の目、『宇宙を焼く存在』としての力を直接に受けて灰＝無＝身体無き者となってしまったカーマは、逆説的に宇宙たる資格を得た。『そうである力』によって、自分自身のかたちが同種の無と化してしまったことによる、無辺際の領域との概念的同化。すなわち『身体無き者』としてのカーマは宇宙という概念と繋がってしまった。
この権能を獲得したことにより、カーマは『被害者』として、あらゆるものに『痛みを訴える』ものとなった。
なにしろ宇宙なのだ。彼女の苦悶の叫び、怒り、妬み、不満、はこの世すべての物質に届いてしまう。
カーマは自らの体を燃やすことで手足をエーテル塊とし、『シヴァの宇宙』そのものとなる。
その状態のカーマは神霊の枠を越えた現象、人類の脅威といって差し支えのない災害になるだろう。



○ 通常武器

弓矢

ヴァジュラ（独鈷杵）

インド神話においてはインドラの武器だが、カーマはインドラの命に従ってシヴァの瞑想を邪魔しに向かったともされる。その当てこすりかもしれない。

○ 因縁キャラ

シヴァ

マジ無理。

パールヴァティー

……なので代わりにこの女に嫌がらせすることを生きがいにしている。
だがシヴァの神妃である彼女を完全にやり込めるのはなかなかに難しく、暖簾に腕押し、糠に釘となることも多い。
よく逆にダメージを受けてぐぬぬとなっている姿が目撃されるとかされないとか。

ガネーシャ／アシュヴァッターマン

シヴァ系列おことわり。嫌がらせ対象にはしてあげてもいいですね。

ラーマ

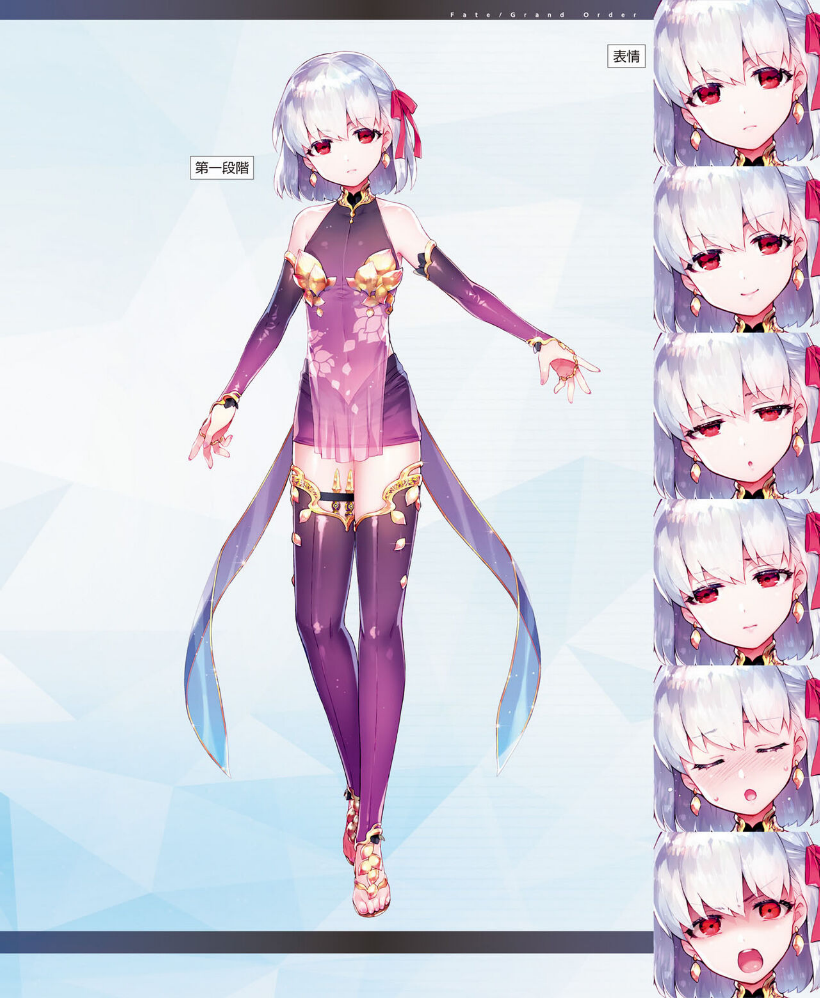
クリシュナ系列にも実は転生先として少し関わりがあるが、疑似サーヴァントとしてのカーマはそれを意識しない。

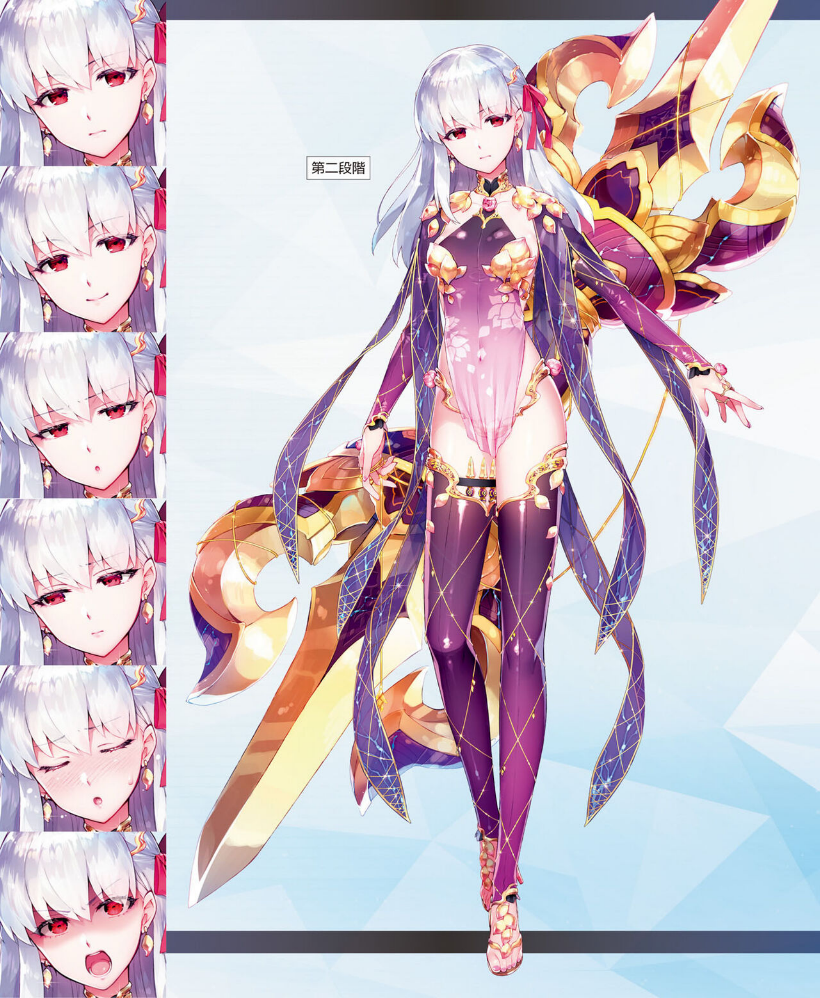
殺生院キアラ

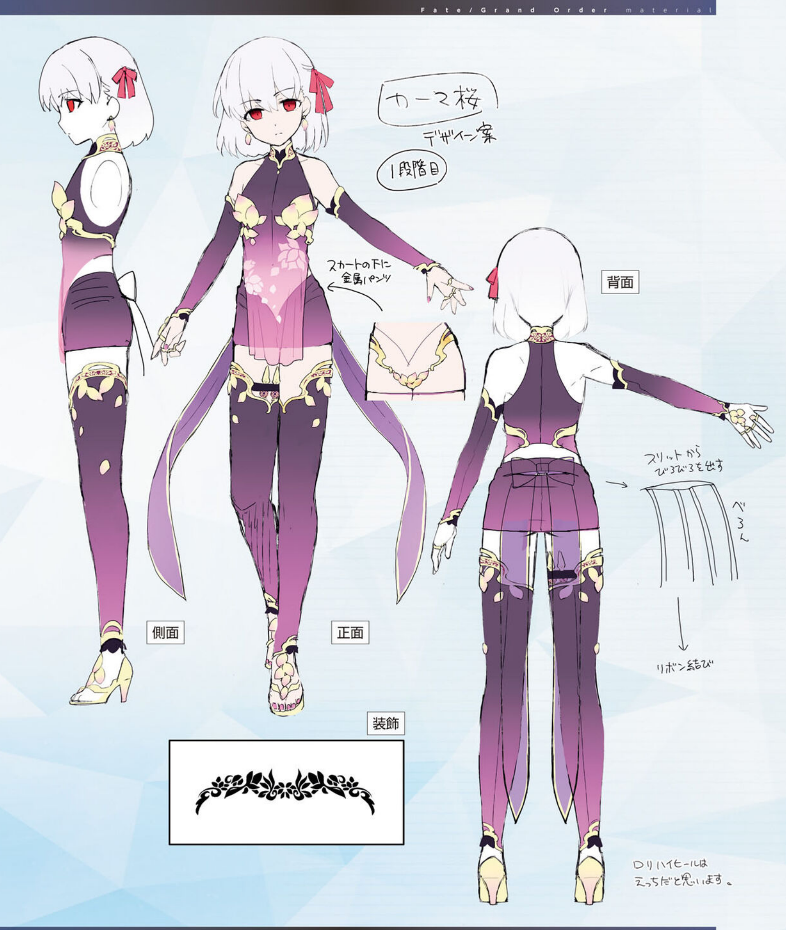
知らない人ですね。ええ、知らないのですから今までもこれからも無関係です。
関わり合いになることはありません。……ないったら！　ないのです！

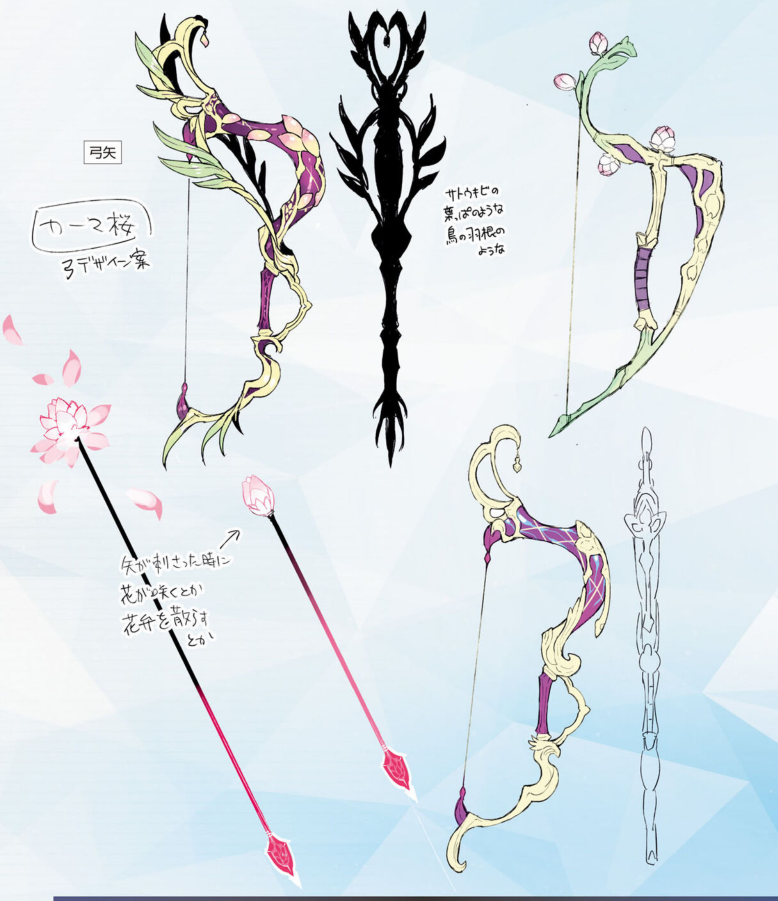
BB／サクラファイブ

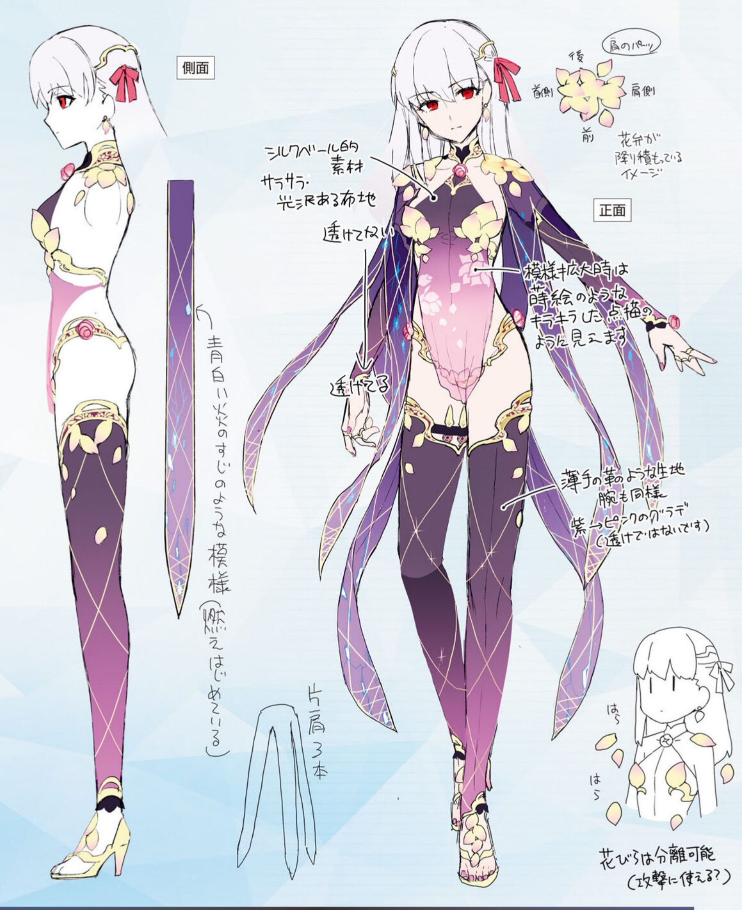
似たような顔ですけど、ルールが違うというか……同じ場所にいるのはお互いバグのようなものでしょう。ほんとう、この依り代の子、なんなんです？


表情
第一段階

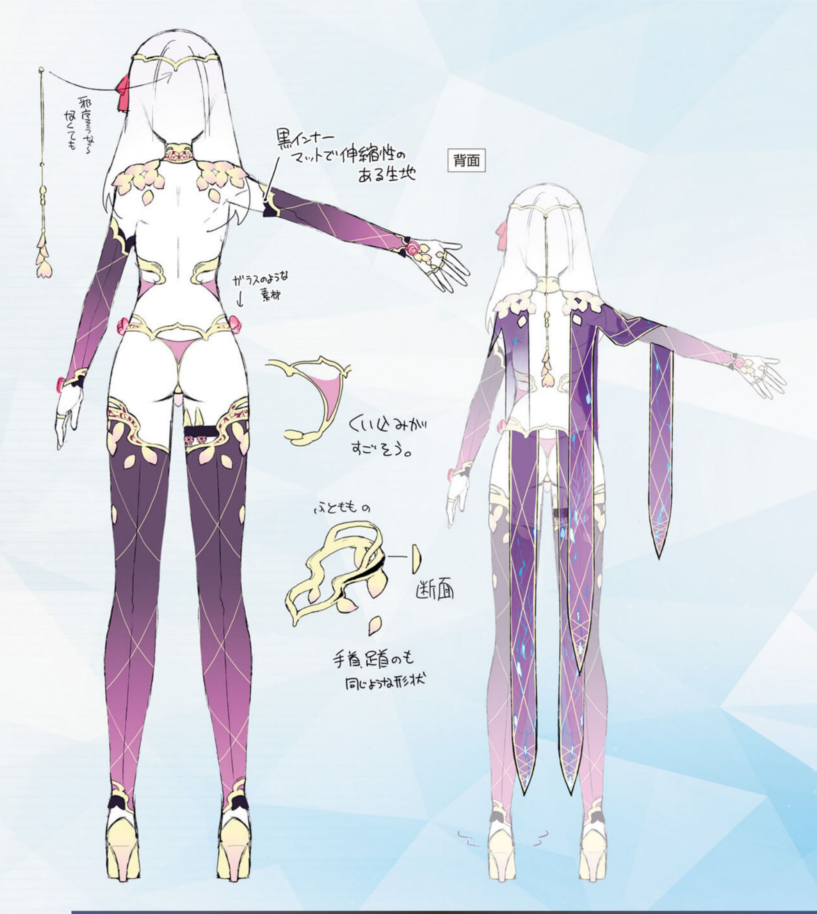

第二段階


カーマ桜
デザイン案
1段階目
スカートの下に
金属パンツ
背面
スリットから
びろびろを出す
べろん
リボン結び
側面
正面
装飾
ロリハイヒールは
えっちだと思います。


弓矢
カーマ桜
弓デザイン案
サトウキビの
葉っぱのような
鳥の羽根の
ような
矢が刺さった時に
花が咲くとか
花弁を散らす
とか



側面
正面
肩のパーツ
後
首側
肩側
前
花弁が
降り積もってる
イメージ
シルクベール的
素材
サラサラ・
光沢ある布地
透けてない
透けてる
模様拡大時は
蒔絵のような
キラキラした点描の
ように見えます
青白い炎のすじのような模様
(燃えはじめている)
薄手の革のような生地
腕も同様
紫→ピンクのグラデ
(透けではないです)
片肩3本
はら
はら
花びらは分離可能
(攻撃に使える?)



邪魔そうなら
なくても
黒インナー
マットで伸縮性の
ある生地
背面
ガラスのような
素材
くい込みが
すごそう。
ふとももの
断面
手首、足首のも
同じような形状


第三段階
表情



Comment from Illustrator

最初「中学生くらいの桜をベースにインドの男性神でダウナーだけど黒桜ではない方向に…」という盛り盛りの設定を頂き「どうしよう！！！」という気持ちに（笑）。そして武内さんからご提案頂き３段階成長よくばりセットへ。３臨はとにかくキラキラに！（神様なので）、髪の中は宇宙！（神様なので）、手足は燃えている！（燃やされたので）と思い切ってみたらそれをさらに広げて頂きました、ありがとうございました。３臨背景の蓮が宝具演出に反映されていて嬉しかったです。愛する神様なのにこんなに皆様に愛して頂いて感激です。（ReDrop）


※2臨の布部分
ほぼ全部燃える
髪の中は
宇宙
2臨
3臨
色が濃くなる
正面
体内から燃えている
ような青いスジ
（温度が高いので青い）
はら
はら
たいへんなことに。


カーマ桜
デザイン案
3段階目
側面
背面
これがい
燃えている



ビーストⅢ／L

クラス ビースト　**真名** カーマ・マーラ
性別 女性　**出典**『徳川廻天迷宮 大奥』　**地域** 日本
属性 混沌・悪　**身長** 156cm
体重 46kg（あくまで基本体型。対象の好みによって自在に変化する）

筋力 C　**耐久** EX　**敏捷** A　**魔力** EX　**幸運** B　**宝具** EX

設定作成：奈須きのこ／キャラクターデザイン：ReDrop
CV：下屋則子

クラススキル

獣の権能：A

対人類、とも呼ばれれるスキル。
『生の承認』を必要とする生命体に対して、高い抱擁力を持つ。
知識形態が異なっている生命体には意思の疎通・意味の共有はできないが、そういった知性による結びつきを必要とせず、情動のみで対象を陥落する魔性の手管。
努力を放棄させ、現状でもう『良し』と妥協させる、成長特攻とも言える。

単独顕現：C

愛に飢えた声が溢れる世界なら、これを満たすために出現する。
もちろん、世界をどう満たすかはビーストの物差しによる。

ネガ・デザイア：A

煩悩の化身たる獣が持つ、絶対的で究極的な溺愛のスキル。
いかなる存在であれ、欲望を持つ者は文字通りその愛の果てに堕落する。
宇宙に存在するすべての欲望、煩悩を無限の愛もて叶えられるのならば、それは宇宙から欲望という概念を消し去るに等しい。
また、愛を与える存在なので『魅了』は完全に無効化する。

万欲応体：EX

元来、カーマ／マーラはこの世に住まう数多の人間の欲（煩悩）に応えるため、姿や能力に高次の多様性を備えていた。
そこに宇宙という無辺際の性質が加わったことにより、その多様性はより具体的な形をもって昇華されることとなる。
それは宇宙に住まう一人一人の欲（煩悩）に、確実に寄り添い、甘やかし、堕落させるための権能。自在にカスタマイズ可能な『全対応型自分』が星屑の如く無数に存在するという定理。
すなわち、獣たるカーマ／マーラは彼女という宇宙において無限に存在する。

保有スキル

夢幻抱擁

『万欲応体』によって宇宙に偏在する『分身体』を召喚する。
光の獣冠こそないものの、分身体の能力はカーマ／マーラと同格である。

パトスセプター：A

第六天魔王波旬としての特性。光の獣冠（王笏）の力。
ビーストⅢ／Lの状態・気分に応じて、様々な愛の光を放つ。
『無償の愛』『無垢の愛』『無法の愛』『無偏の愛』『無尽の愛』『無窮の愛』の六つ。
それぞれが、攻撃する度に自身のHPを回復させ、対象に様々なデバフを付属させる。
戦えば戦うほどビーストⅢ／Lは傷を癒やし、相手は弱体化されていき、かつ増えていく。数の勝負においてなら、ビーストⅢ／Lはビースト中最強と言えるだろう。

天魔の寵愛：A

死亡後に発動する希有なスキル。
ビーストⅢ／L、あるいは分身体を倒した者は、今までかかっていた弱体効果をすべて解除される。
『殺されてもなお相手を愛する』ビーストⅢ／Lの特性が表れたスキル。
ビーストⅢ／Lにとってはマイナス効果だが、それもまた彼女の愉しみということ。

宝具

愛の世界、燃える宇宙（サンサーラ・カーマ／マーラ・アヴァローダ）

ランク EX **種別** 対界宝具 **レンジ** 100~99999 **最大捕捉** 100~99999

サンサーラ・カーマ／マーラ・アヴァローダ。
ビーストⅢ／Lの専用宝具であり、特例として二つの真名を持つ。
それぞれが『同じもの』を示しているが故である。
サンサーラはサンスクリット語で『輪廻』の意味を持ち、カーマの別名である『サンサーラグル』に由来する。アヴァローダはサンスクリット語で『障害』であり、マーラが釈迦に対して繰り出した様々な妨害、すなわち堕落への誘いを示す。

良否二つの意味での『愛』の強制耽溺……天変地異規模の魔性を、カーマとマーラ、二神の力で顕す極限堕落宝具。
カーマの宇宙の中でこの宝具を受けた場合、それは『全包囲に無差別にカーマが自分（分身）を送り込み、一方的な愛で宇宙を燃やし涸らす』という地獄――あるいは極楽のような光景を見ることになるだろう。

カーマの足下に大輪の蓮が咲いた時、彼女と、彼女が愛すると決めた対象は暗黒の宇宙に落ちる。
その無量の闇の中で、カーマは相手に向けて手を差し出す。
恋人を招くような、あるいは聖者を誘惑するような手はそのまま青い炎となって伸び、闇を走る。
（カーマの手は宇宙そのものなので、その手が伸びた後は宇宙として空間に残り続ける）
青い炎はやがて相手に巨大な矢となって衝突し、相手を突き抜け、カーマの宇宙の中に閉じ込めてしまう。
その後、炎の手は無数に増え、世界を八つ裂きにするかのような勢いで縦横無尽に空間を塗りつぶし、果てには無量の闇はすべてカーマの青い宇宙に代わり――気がつけば、すべてはカーマの手の中に囚われてしまう。
さながら、琥珀の中で停止した蟻のように。

強力な宝具だが、ビーストⅢ／Lの特性上、『近くの相手は愛せない』『一人だけでは愛せない』という欠点もある。堕落させる対象が『大勢』ではなく『ひとりだけ』の場合、このビーストはその権能を振るえない。
『FGO』において宝具が単体である時点で、ビーストⅢ／Lがまだ幼体にすぎなかったことを示している。

人物

一人称 私（わたし） **二人称** 貴方／貴女 **三人称** 彼／彼女

○ 性格

基本的にはカーマと変化はない。
あらゆるもの（人間）を嫌い、見下し、嘲笑うが、
それは同時に『あらゆるものを気に懸けている』という意味でもある。
ビーストⅢ／Lの強みは愛の神として、『どのようなものであれ愛せる』というもの。
『自分以外のすべてのものを嫌い』ながら、
『自分以外のすべてのものを愛せる』という、まことに面倒くさい性格にある。
ビーストⅢ／Rとの違いは『自分を愛しているかどうか』の一点。キアラは自分だけを愛しており、カーマは自分だけは愛せない、というもの。

○ 設定

ビーストⅢ／L。（LはLapse（堕落）の意）
ビーストⅢ／Rは『自分ひとりの愛で宇宙を満たす』自己愛の化身だったが、
こちらは『人類すべてに向ける愛で宇宙を涸らす』他者愛の化身。
高圧的、嗜虐的、人類を見下しまくった言動のビーストⅢ／Lだが、彼女はどのようなものであれ『愛すること』ができ、故に『愛欲に堕とす』ことができる。
とはいえ、その愛はやはり相手を思っての愛ではない。
愛に溺れて堕落する、のではなく、
堕落させるために愛を使う、のがビーストⅢ／Lの獣性とされる。

元々は神霊カーマ／マーラのほんの一端である分霊が、人間の形を借りて顕現した疑似サーヴァント。
（意識的な行為ではないにせよ）パールヴァティーによって『依り代の少女』の体は善と悪に分かたれた。
その『悪』の体に惹かれるように憑依・転生した『今生のカーマ』。男性神ではなく女性神となっているのはそのため。
カーマ／マーラは愛という感情との親和性、存在としての多面性、負の側面の裏側を持つ。
もとより存在が不安定なカーマ／マーラだが、その『愛と苦しみが混じった神核』が『依り代の少女』の運命性と一致し、より強固な霊基を獲得することになった。
基本はカーマ：マーラ＝6：4、ぐらいの比率。
イシュタルなどの神霊サーヴァントと同じく、依代の少女としてのキャラクター（性格・性質）は持っているがパーソナリティ（経歴）はない。
通常のカーマはカーマ／マーラの割合が6：4だが、その比率がマーラに大きく寄った時、この霊基はビーストⅢ／Lとして覚醒する。
カーマは宇宙の肉体を得たが、それは同一存在の魔王であるマーラが無辺際の領域（宇宙）の力を手に入れたことに等しい。
『宇宙と繋がった欲望の魔王』が、『宇宙と繋がった愛の神』に等しいという最悪・災厄。
カーマは『愛と欲望の宇宙的氾濫』という災害を内包する存在となった。
さすれば人を滅ぼす獣の幼体となる資格は充分。
七つの人類悪の一つ、『愛欲』の獣、ビーストⅢ／Rは既に顕現した。
それに連鎖するように。『自分にすべての愛を向けさせる』その獣とは方向性が真逆な、しかし同じ愛欲の、『自分がすべてに愛を与える——即ち、すべての（本来、愛しい人に向けられる）愛を奪う』獣の幼体として、彼女はここに顕現する。

◆

他者の愛と寄り添うことを定められ、他者の愛の巻き添えで消滅し、結果として無限を手に入れてしまった愛の神は、当然のように、愛に倦んだ。
故に彼女は自らの無限の愛ですべてを満たそうとする。
宇宙（人類）が自らの愛で満たされれば、そこには不快で煩わしい他人の愛など存在しないのだから。

ここに在るは、宇宙を燃やすほどの愛欲（の矢）を人類に振りまく獣。
何をしてもよい。
どんなにダメになってもよい。
家畜に落ちてもとことんまで愛し、肯定する。そんな究極の甘やかしをカーマ／マーラは可能とする。
宇宙の全人類に、一人一人に、かつて釈迦に与えた以上の愛（誘惑）を。

「煩悩無量誓願断―――辛いのでしょう？
すべての悩みを燃やしてあげる」

菩薩の誓いを嘲り弄びながら微笑む姿は、まさに
仏道の大敵、魔王と呼ばれるモノに相応しい。
以上の本性をもって彼女のクラスは決定された。
愛の神なぞ偽りの名。
其は神魔が成り果てた、
人類を最も広範に救う大災害。
その名をビーストⅢ／L。
七つの人類悪の一側面、
『愛欲』の理を持つ獣である。



余談ではあるが、キアラの台詞にある『衆生無辺誓願度』は生きとし生けるものすべてを救うという誓願。
一方、『煩悩無量誓願断』は一切の煩悩を断じてしまおうという誓願である。
とはいえ、四弘誓願は菩薩になるものが立てる誓いなのでカーマに関係はなく、あえて四弘誓願を持ってきているのはキアラへの当てつけ以外の何ものでもない。

○ 光の獣冠

ビーストはそれぞれ異なった獣冠……角……を持っているが、ビーストⅢ／Lにはこの角が2形態ある。
はじめは岩で出来た獣冠であり、
この獣冠が人間たちの行為で破壊された時、その下から真の獣冠———光の冠が現れる。
『光の獣冠』をいただいたビーストⅢ／Lは『羽化した』と言っていいものだが、そこから那由他の時間を以て宇宙を埋め尽くし、はじめて『成体』と言える状態になる。
他のビーストたちと違い、羽化してから本調子になるまでの時間がとても長いのが欠点だが、そこを『大奥』という限定空間を宇宙に見立てることで、那由他の時間を数時間にまで圧縮したのがビーストⅢ／Lの恐るべき作戦だった。知略が光る。光る光る。
しかしその他の要素……人間を愛し尽くすあまり舐めていた、とか、女性体でありながら『女』の意地を侮っていた、とか……が恐るべき作戦に罅を入れ、ビーストⅢ／Lは『成体』にリーチをかけながら、那由他の果てに吹き飛ばされたのであった。

○ 『FateGO』における人物像

『徳川廻天迷宮　大奥』にて出現。
インド異聞帯の攻略を控えていたカルデアは、謎の『サーヴァント消失現象』に襲われた。
残ったサーヴァントはデミ・サーヴァントであるマシュと、出自定かならぬサーヴァント、殺生院キアラのみ。
カルデアはこの事態を解決すべく、マシュとキアラだけを戦力とし、原因とされる特異点———西暦1643年付近の日本、江戸城にレイシフトを敢行。
特異点である江戸ではあらゆる人間が姿を消し、迷宮化した大奥が待ち構えていた。
マスターは現地で出会った『春日局』の魂と協力し、大奥攻略に乗り出すのだが———。



すべてはビースト幼体、カーマの計画だった。
カーマはビーストⅢ／Lとして完全に羽化するため、
そして対の存在であるビーストⅢ／Rに『おまえが負けたカルデアに私は勝った』とマウントを取るため、カルデア消滅を目論んだのだ。
本来なら完璧な計画ではあったが、『マスターを自分の意志で堕落させる』というカーマのポリシーが反撃の隙を作ってしまい、最終的にビーストⅢ／Rの敗北で事件は幕を閉じた。

カルデアも目障りだがビーストⅢ／Rであるキアラも憎らしい、という人間くささがビーストⅢ／Lの弱点だったと言える。
RとL、対になっているビーストⅢだが、そのビジュアルコンセプトは『女の地獄』。
キアラが『巨大なひとりの女（あるいは巨大な母性）』なのに対し、
カーマは『膨大なひとりの少女（あるいは膨大な少女性）』となっている。
キアラはキアラひとりの獣性だが、カーマは『少女が持つ様々な魅力・怖さ』を網羅したものになっている。
カーマ・マーラの『宇宙の中心で、全包囲に無差別に愛の矢を放ち、燃やす』という宝具は、ビーストⅢ／Lにおいては『全包囲に自分（分身）を投げつけて、一方的な愛で燃やす』というものにシフトしたのである。


ビーストⅢ/L(岩角)


表情
全体図


ビーストⅢ/L 三面図
岩角ver
正面
桜のリボン
燃えてなくなりかけ
デフォの表情
少し目つきが
強めに
白っぽく発光
※金属パーツの形は
カーマのものと同一です。
蓮の装飾
赤黒く変色
上から。
手足の
爪のびてます
すじの模様自体は
カーマのものと
同じです。
黒ツメ
(コゲてて
見えませんが)
手足に炎
(手の方はほんのりと)


側面
背面



側面（岩角）


ビーストⅢ/L
三面図
岩角ver
・後ろの角
1つの角から
2〜3本に
枝分かれしている
かんじ
背面(岩角)


ビーストⅢ/L(光角)


表情
全体図


桜のリボン
さらに燃えて
ほぼ無い状態
赤紫っぽい色
※金属パーツの形は
カーマのものと同一です。
蓮の装飾
青白く変色
正面
手足
白い宇宙化
○炎のエフェクトは
時空の揺らぎのような
イメージに変化

側面

髪部分

角の生えてる部分

背面

ビーストⅢ/L 三面図

光角ver

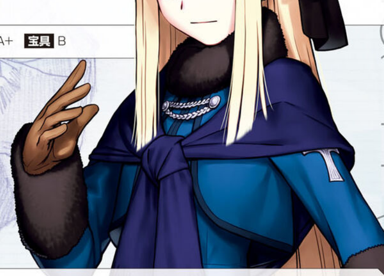


司馬懿〔ライネス〕

クラス ライダー　**真名** 司馬懿
性別 女性　**出典**『三国志演義』　**地域** 中国
属性 中立・中庸　**身長** 149cm　**体重** 42kg

筋力 B　**耐久** C　**敏捷** C　**魔力** A　**幸運** A+　**宝具** B

設定作成：三田誠／キャラクターデザイン：坂本みねぢ
CV：水瀬いのり



クラススキル

陣地作成：B

キャスターではないが、軍師としての実績の大きな司馬懿は陣地作成のスキルを持っている。自らに有利な陣地を作り上げる。

対魔力：B

魔術発動による詠唱が三節以下のものを無効化する。
大魔術、儀礼呪法をもってしても、傷つけるのは難しい。

騎乗：B

たいていの乗り物を乗りこなすことが可能。
幻想種については乗りこなすことができない。

保有スキル

軍師の忠言：A

軍師系サーヴァントに与えられるスキル。
状況を把握、分析することにより味方側に正しい助言を与えることができる。
ランクが上がれば上がるほどその助言の正しい確率は向上し、Aランクであれば天変地異レベルの不測の事態を除けば100％的中する。
これに対抗するには、相手方にあらゆる分析を打破するレベルの幸運やスキルを持つことが求められる。



宣帝の指揮：A

軍師系サーヴァントに与えられるスキル『軍師の指揮』が変化したもの。
司馬懿は権力の簒奪者であり、後に晋の高祖宣帝として追号されたことから、軍師としてのスキルと皇帝としてのスキルが融合している。
自己の存在を変容させ、さらに軍としての力を最大限に引き出す。

至上礼装・月霊髄液：B

時計塔十二家・エルメロイ派はアーチボルト家自慢の、至上礼装のひとつ。
伸縮自在、形状自在。無比の武器にもなれば、全身の能力を強化する堅固な鎧にも変化する。必要ならば水銀メイドにも。
司馬懿ではなく、ライネスに起因する能力。月霊髄液の精密な操作に限っていえば、彼女は先代のロード・エルメロイ以上とか。筋力がBまで増強してるのはこの礼装によるブースト。

宝具

混元一陣（かたらずのじん）

ランク B++　**種別** 対陣宝具　**レンジ** 1～50　**最大捕捉** 500人

かたらずのじん。
正しくは、『混元一気の陣』。
司馬懿という人間の本質は、奇才奇策を振るう軍師ではない。戦争だろうが権力抗争だろうが当たり前に布陣し、当たり前に時を待ち、当たり前に勝ち、不機嫌そうに好きでもない詩を呟くというものだ。

一言にすれば、『相手の得手を潰し、弱点を露わにする宝具』。
幻の日輪と月輪が地平線から現れたとき、世界は一変し、あらゆる神秘は意味をなくす。消し去るのでも無効化するのでもない。たとえば大地を裂く魔剣ならば戦場は海と代わり、魔術を得意とするサーヴァントを前にすれば周囲の大源を薄めてしまう。
『一度打倒した相手である』『すでに相手のデータが充分集まっている』などの条件が揃っていれば、相手の弱点を直接つくりだすことさえ可能とする。
結果として関羽も孔明も追い詰め、自らの手をくださずとも死に至らしめた、三国時代におけるジョーカー殺しである。

その陣にはカタチなきため、受けた者ですら語ることはない。ゆえにかたらずのじん。

人物

一人称 私　**二人称** 君／おまえ　**三人称** 彼／彼女

○ 性格

※ライネスとしての性格である。
他人が危機に陥ったり、困っていたりという状況に愉悦してしまう困りものな性格。
常に飄々とした物言いだが、実のところ極めて用心深い。かつて時計塔の君主(ロード)候補として何度も暗殺されかかったことから、権謀術数はお手の物。
ほかのサーヴァント、特に女性とは親しく接するが、なかなかガードを開けない。
もっとも、本当に仲良くなると、何かとべったりだったりお節介焼きになったりするあたりも、彼女らしい。

○ 動機・マスターへの態度

マスターに対しても、ほかと同じように飄々と接する。
時計塔の事実上の君主(ロード)として責任ある立場を担っていたため、突然世界最後のマスターになった主人公には同情的。基本的にはマスターの苦境に対して愉悦しているが、ここぞというときには、司馬懿の能力もあいまって、強力な味方となってくれるだろう。

○ 台詞例

「へえ、私を召喚したのか。司馬仲達参上……って、うん、私はライネス・エルメロイ・アーチゾルテの疑似サーヴァントなんだけどね？　大丈夫大丈夫、力は引き継いでるから。ライネスでも司馬懿でも仲達でも、好きに呼んでくれていいよ。どうぞよろしくね、マスター?」
「じゃあお見せしようか！　これぞ時計塔十二家エルメロイの至上礼装とサーヴァントの力が融合したる、疑似サーヴァントの極致!」
「え、なんで洋装の軍服なんだって？　いいだろうこんなのは気分だ！　私の内なる司馬懿どのも新しい文化を好んでるしな!」
「蹴って殴ってぶっちめる！　これこそエルメロイの流儀！　ん、兄上には黙っててくれるかな?」
「好きなもの？　もちろん誰かが苦しんでるところだよ。私は性格が悪いからね。なるだけ真面目な人間がじわじわと環境に負けていくところとか最高だ！　ん、なんだ意見が合うなあ司馬懿どの」



○ 史上の実像・人物像

※以下の記述は司馬懿ではなく、外殻の基礎となっているライネスについてのものである。

ライネスは、魔術協会を運営する十二家、エルメロイ派の本来の君主（ロード）である。実際なら君主（ロード）を継いでいるところなのだが、年齢や権力闘争――そして、ライネスの個人的な興味があいまって、ロード・エルメロイⅡ世にその地位を譲り渡して、本人は黒幕を気取っている。
この結果、ひたすら胃痛に苦しむエルメロイⅡ世を見ることが、彼女にとって最高の娯楽なのである。

司馬懿が召喚されたのは、ロード・エルメロイⅡ世に孔明が召喚された結果――その『連鎖召喚』である。孔明に縁を持つものとして司馬懿、エルメロイⅡ世に縁を持つ者としてライネスが選ばれたわけだ。
疑似サーヴァント化において彼女の人格が優先されたのも、同じく孔明がエルメロイⅡ世を優先するのを知って、ならば自分もという選択である。もっともこちらは孔明ほど達観しきった合理主義者ではなく、時折顔を出してはライネスの体で話している。実際に台詞に出ることは少ないが、ライネスの分析からすると「新しいもの好き。性格が悪いところが自分とそっくり」だそう。

兄と同じ任務で兄をこきつかえるのは彼女にとっては役得らしく、そのための手段として人理修復が必要ならとあっさり受け容れる。

○ 因縁キャラ

諸葛孔明〔エルメロイⅡ世〕
我が兄も伸びたり縮んだり忙しい。つまり踏み甲斐があるということだな。

グレイ
内弟子なんだから、もうちょっと兄に主張してもいいと思うぞ。

オルガマリー
不憫萌えっていうのあれ？

エルメロイ教室
落ちつけおまえら。

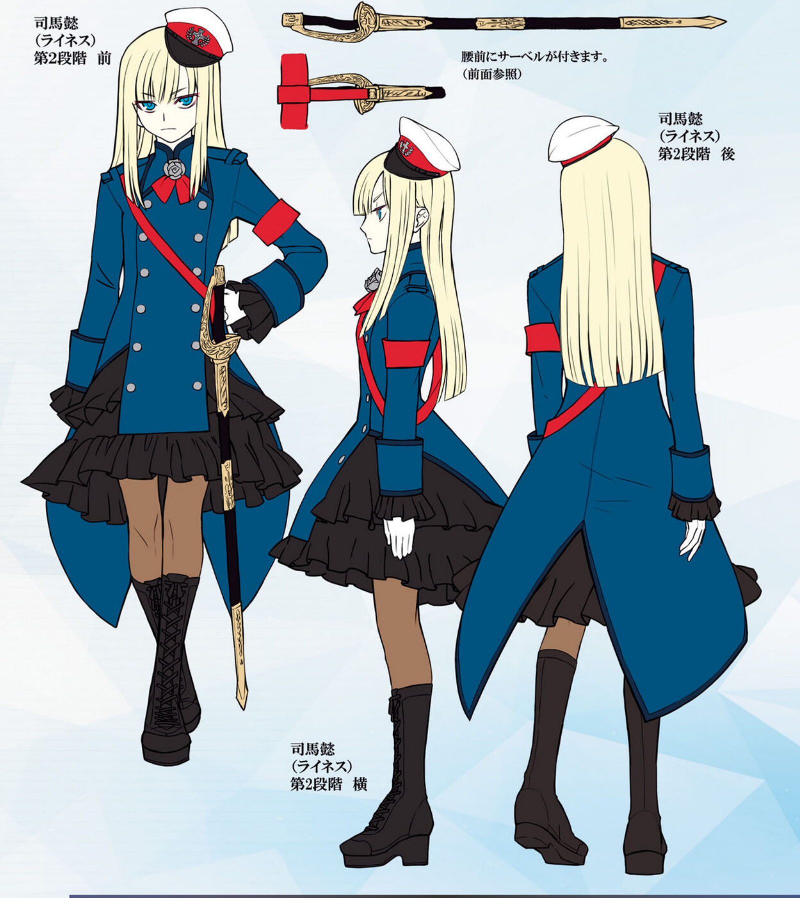

表情
第三段階

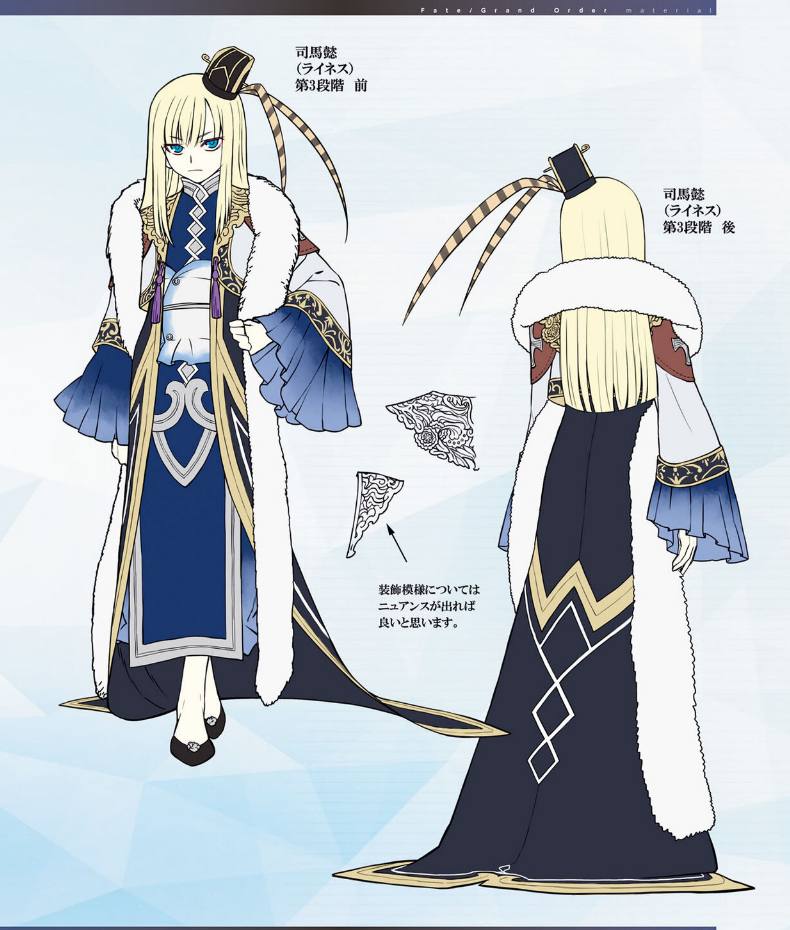

第一段階
第二段階

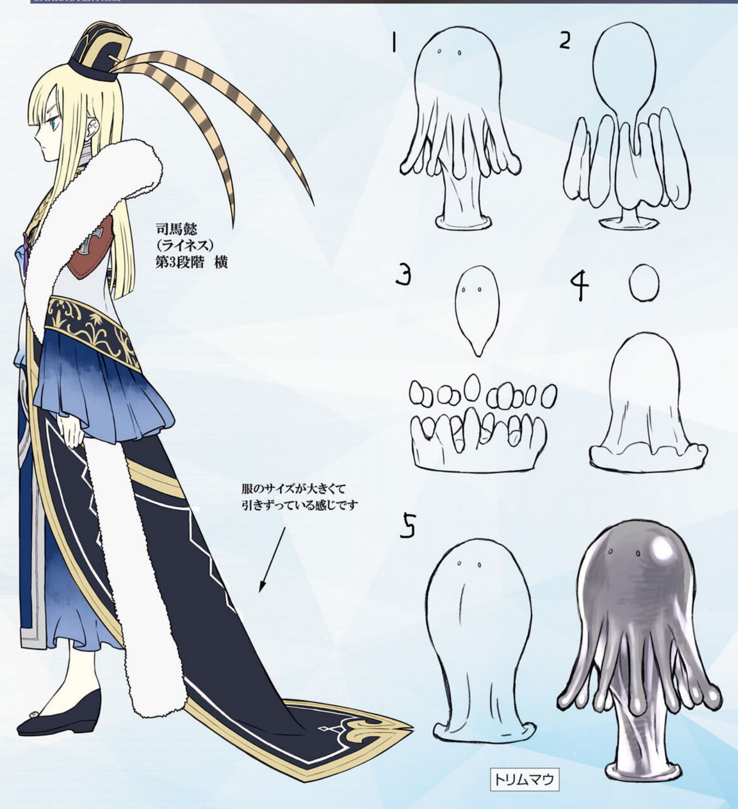
司馬懿
(ライネス)
第1段階 前

司馬懿
(ライネス)
第1段階 後

司馬懿
(ライネス)
第1段階 横


司馬懿
(ライネス)
第2段階 前
腰前にサーベルが付きます。
(前面参照)
司馬懿
(ライネス)
第2段階 後
司馬懿
(ライネス)
第2段階 横


司馬懿
(ライネス)
第3段階 前
司馬懿
(ライネス)
第3段階 後
装飾模様については
ニュアンスが出れば
良いと思います。



Comment from Illustrator

幾度か追加や変更があり、完成は締め切り直前でした。（坂本みねぢ）



アストライア

クラス ルーラー　**真名** アストライア
性別 女性　**出典** ギリシャ神話、ローマ神話　**地域** ギリシャ
属性 秩序・善　**身長** 160cm　**体重** 49kg

筋力 A+　**耐久** A+　**敏捷** D　**魔力** EX　**幸運** B　**宝具** A+

設定作成：三田誠／キャラクターデザイン：東冬
CV：伊藤静

クラススキル

女神の神核：B

生まれながらに完成した女神であることを表すスキル。
精神と肉体の絶対性を維持する効果を有する。精神系の干渉をほとんど緩和し、肉体の成長もなく、どれだけカロリーを摂取しても体型が変化しない。
神性スキルを含む複合スキルでもある。
疑似サーヴァントであるため、ランクはB止まりとなる。

単独行動：A

マスターからの魔力供給を絶っても、しばらくは自立できる能力。
ランクAならば、マスターを失って一週間は現界を維持できる。

陣地作成：A

魔術師として自らに有利な陣地である『工房』を作成する。
Aランクを所有するため、『工房』を上回る『神殿』を構築することが可能。

保有スキル

天秤の護り：A+

神霊アストライアの権能に由来するスキル。
アストライアの象徴たる天秤がその身に宿り、裁かれるべき対象からの絶対防御を展開するスキル。しかし、憑依された人間の意向によって、肉弾戦向けのスキルに変更されてしまっている。つまりプロレスラーは倒れない。

魔力放出（星）：A+

星乙女と呼ばれたアストライアならではの魔力放出スキル。
神気と星気よりなる彼女の魔力は、あらゆる性質に変化可能なはずなのだが、憑依された少女の影響か、極めて攻撃的な性質に偏ってしまっている。

星の裁き：A

星の権威をもって、裁判の対象になった場合に限り、地上の人間はおろか、神霊にさえその裁きを受け入れさせるスキル。

宝具

クストス・モルム

裁きの時はいま。汝の名を告げよ

ランク A+　**種別** 対罪宝具　**レンジ** 1~100　**最大捕捉** 100人

クストス・モルム。
本来の権能である天秤を実体化させ、裁くべき相手を星空の法廷まで連れ出し、その罪に応じた星屑を落とす宝具。
金星の概念を渾身の一打で撃ち出すイシュタルに対して、アストライアは夜空に広がる幾多の星の概念を惜しみなくぶちまける。
なお、クストス・モルムはラテン語で『良識の守護者』というほどの意味で、かつてテューダー朝イングランドに設けられていた星室裁判所の呼び名。彼女はこの星の法廷をもって対象を裁く。

ところで、本来宝具としては魔弾を撃ち尽くしたところで終わるのだが、バックドロップを付け足してしまったのは人間と融合したゆえの変化である。

ヤム・レディト・エト・ウィルゴ

ここに秩序は帰還せり

ランク EX　**種別** 対罰宝具　**レンジ** 1~100　**最大捕捉** 1000人

ヤム・レディト・エト・ウィルゴ。
アストライアの第二宝具。
第一宝具が罪の測定を行う天秤であれば、第二宝具は続けて裁きを行う剣にまつわる宝具である。
関係者をすべて集め、罪の全容を明らかにして、さらに星に近い場所でなければ発動できないと条件は極めて多いが、それらをクリアしたとき、罪によって歪められたものをすべて本来のカタチに戻すという破格の効果を持つ。
死者の再生や時間遡行といった摂理の崩壊こそかなわないものの、宝具の範囲内においては強度や精度に関係なく、罪の結果による物事を無効化する。

その名はウェルギリウスの牧歌と、アメリカの新世代秩序の文句から。ついに黄金の時代は帰り来たり、ここに秩序は復帰する。
（『FateGO』では基本的に使用されない）

人物

一人称 私（わたくし）／（神霊としての側面が強く出た場合）我　**二人称** あなた／そちら　**三人称** 彼／彼女／あの方

○ 性格

正義の具現であるアストライアは、ふさわしい憑依先を選んだ。
人の上に立つべく生まれついた者——そういう概念を認めるならば、彼女のことだ。
誰よりも魔術師らしくありながら清廉さを失わぬ、貴族の中の貴族。神秘を自儘に振るい、神秘の先を望みつつ、なおも尊厳を失わぬ希少な少女。それ故、彼女は正義という権能を自らの義務として受け入れており、権利として暴走することがない。

……ただしそういう美質とは別に、希少なもの、貴重なものを見つければ、自分が優先的に保護すべき対象と考えるふしがある。
つまり、天空でも最も優美（なハイエナ）。
たとえマスターの所持品であろうと、自分こそがふさわしいと保護（横取り）しかねない。希少・貴重な品や技術を彼女の前に出さねばならないときは気をつけるべきだろう。

○ マスターへの態度

もとより（人間の）正義の具現でもある彼女は、人理を立て直す貢献を惜しまない。
未熟なマスターならば、なおさら導かねばならないと発奮する。同時に、憑依された少女の性格もあいまって、マスターの振る舞いへの指摘は厳しい。マスターの振る舞いが下品と感じたならば、躊躇なく（ドロップキックを含む極めて物理的な）指導に入るだろう。

○ 台詞例

「召喚に応じてまいりました。天秤の裁き、星の正義をここに。常世すべての善たる一端、アストライアと申しますわ。マスターたるあなたも、はかられる覚悟はよくて？」
「魔弾の1、2、3……そして、私のバックドロップでフォールダウンですわ!」
「ではここに……星の法廷を開きます」

○ 史上の実像・人物像

源流はギリシャ神話におけるホーラ三姉妹のひとり。ゼウスとテミスの娘などとされるが、神話上の記述は少ない。悪徳がはびこる鉄の時代となり、次々と去っていく神々の中で最後まで地上に踏みとどまって、人々に正義を訴えたという伝説。そして後には彼女の持った天秤が天秤座となり、自らは乙女座になったという話のほかは、ほんのわずかである。
しかし、後世になって、彼女や、彼女と同一視される母のテミス、ローマ神話のユースティティアには別の名と意味合いが与えられる。
すなわちレディ・ジャスティス。正義の女神。裁判所や法律事務所などの前に、剣と天秤を持つ女神像を見つけたならば、彼女たちのことだ。

○『FateGO』における人物像

まともなキャッチコピー「星の正義、天秤の裁きをご堪能なさいませ」
裏のキャッチコピー「星の正義とは！　すなわちバックドロップですわ！」

ギリシャ神話におけるアストライア――ゼウスとテミスの娘という側面よりも、ローマ神話および後世の『正義の女神』（レディ・ジャスティス）としての側面が強い。本来この側面では機能としての側面が強く、融通がきかない性質だったのだが、憑依先の少女に影響されて、自分自身で人を導こうとしている。
肉弾戦にやたらとこだわるのも同じ理由であり、剣と天秤を手にしたサーヴァントだが、ここぞというときは両方放り投げて、素手格闘（プロレス）こそが彼女の正義。
困ったことにというか、憑依先として選ばれた必然というか、裁判機能を持つ神霊として強靭無比たるアストライアとそのスタイルはマッチしており、単純な格闘性能ではサーヴァント屈指に至ってしまった。

○ 因縁キャラ

諸葛孔明〔エルメロイⅡ世〕
いささか物言いが気に食いませんが、知識や術式の効率性には見習うべきものがありますわね。なんでしたら、私に教示してくださってもよくってよ？
イシュタル
よくも薄汚れた宝石ばかりああも掻き集めて、悦にひたっていられるものですわね。同じマスターと契約してなければ、すぐさま天秤の裁きにかけてさしあげますのに！
グレイ
あんな偏屈者の内弟子は、いつやめてもよいですのよ。
エミヤ
その……なんだか気になるので、料理の一皿ぐらい振る舞っていただけません？
ケツァルコアトル
いいですわね、ルチャ・リブレ！　私のキャッチ・アズ・キャッチ・キャンと是非お手合わせを！


第一段階
表情


側面
正面
背面
ハイヒール


表情
第二段階

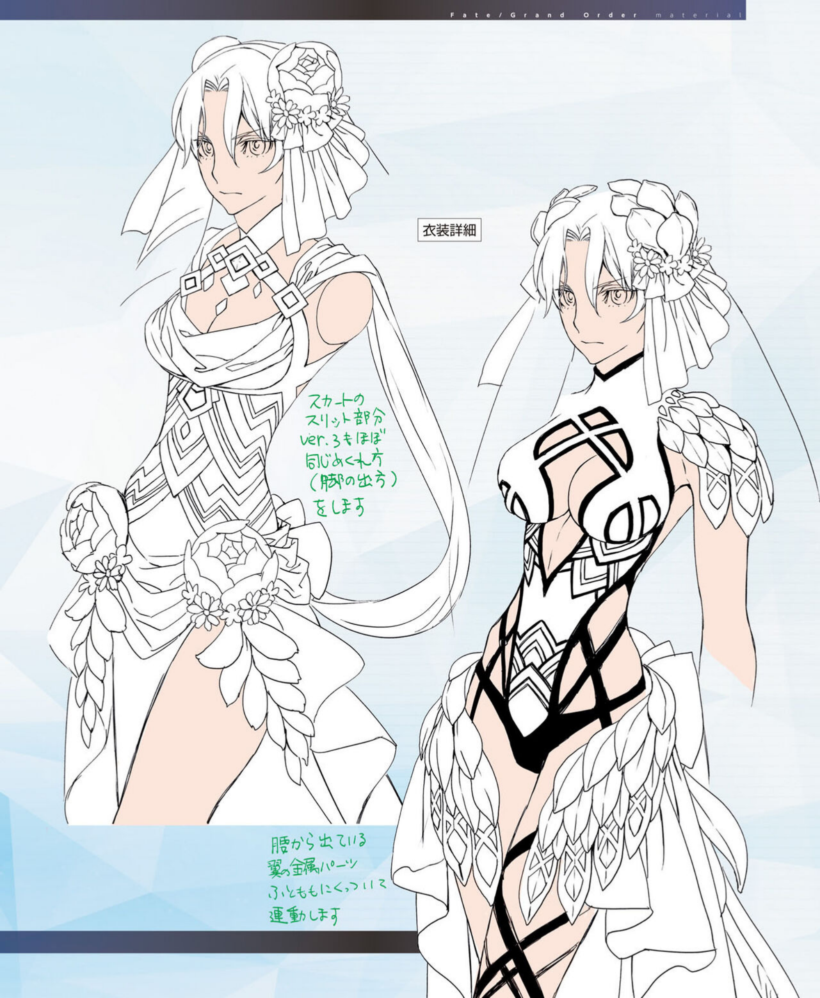

正面
側面

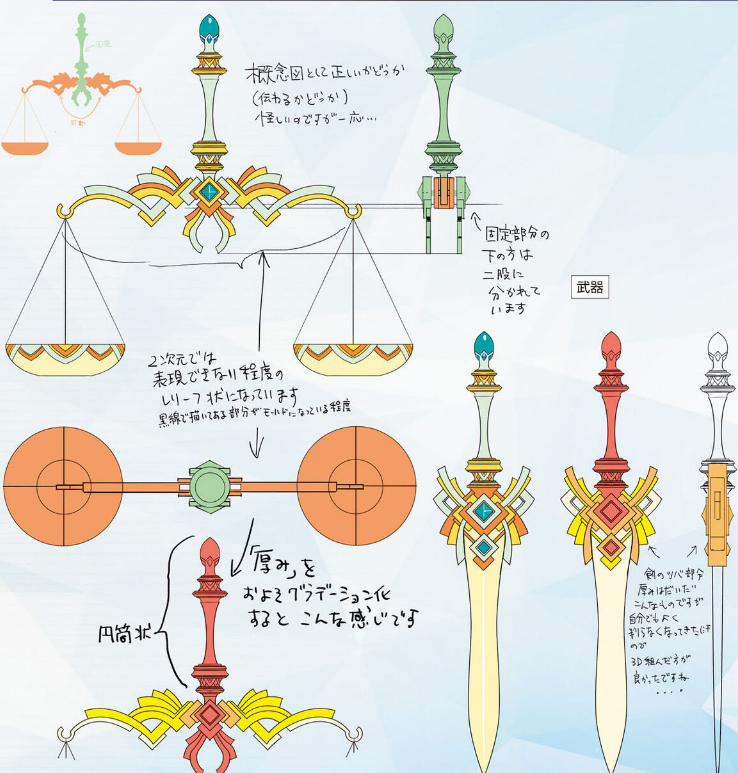

表情
第三段階


正面
冠部分も
金属です
側面
腰骨付近→
から吊ってる
チェーンなので
前ダレ部分と
連動します


背面(第二段階)
腰のコサージュから
のびているのは
羽根です


← 背面
中身は
ver.2と
同じ
背面（第三段階）
コサージュ
3まいめ スカート
2まいめ スカート
1まいめ スカート
腰から生える
たんざく状の
リボン（長い）


衣装詳細
スカートの
スリット部分
ver.3もほぼ
同じめくれ方
(脚の出方)
をします
腰から出ている
翼の金属パーツ
ふとももにくっついて
運動します



Comment from Illustrator

本来予定していたスケジュール期間に短期納期の仕事が沢山重なってしまい、寝ないで描いていたにしろもっとちゃんと描いてあげたかったと心残りです。(東冬)



グレイ

Gray

クラス アサシン　**真名** グレイ
性別 女性　**出典**『ロード・エルメロイII世の事件簿』　**地域** イギリス
属性 秩序・善　**身長** 154cm　**体重** 42kg

筋力 B　**耐久** C　**敏捷** B　**魔力** C　**幸運** C　**宝具** A+

設定作成：三田誠／キャラクターデザイン：坂本みねぢ
CV：上田麗奈&小野大輔



クラススキル

単独行動：A+

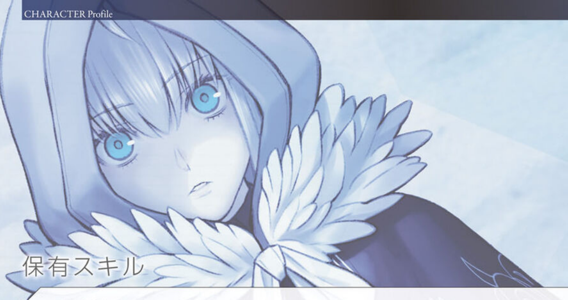
マスター不在でも行動できる能力。

対魔力：C

第二節以下の詠唱による魔術を無効化する。
大魔術・儀礼呪法など大がかりな魔術は防げない。

王の映し身：A

かつての王、未来の王の器たることを表すスキル。
これゆえ、現代の人間では本来ありえないステータスを実現する。



保有スキル

封印礼装解除：C

グレイの持つ封印礼装アッドは、単に聖槍を封印するにとどまらず、状況に応じて特殊な解放をすることにより、様々に形態を変化できる。

対霊戦闘：B

大英帝国でも特筆すべき霊園――ブラックモアの墓守の後継者として育てられた彼女は、幾多の凶悪な霊に対抗する技術を身につけている。それは強大な英霊の具現たるサーヴァントでさえ例外ではない。

最果ての加護：B

聖槍の所持者へと自動的に付与されるスキル。
といっても、彼女にとって聖槍は一時的に預かっているものに過ぎないため、ランクは低下している。

宝具

最果てにて輝ける槍（ロンゴミニアド）

ランク A+（本来はA++だがグレイが扱いきれないためランクダウン）

種別 対城宝具　**レンジ** 1～99　**最大捕捉** 100人

ロンゴミニアド。
聖槍。
真実の姿は、世界の表裏を繋ぎ止める錨であり、彼女が扱う槍はその錨の影である。
しかし、影でさえ本来人間であるグレイの手には余るため、普段は封印礼装であるアッドの内側に封じており、必要に応じて解放される。アッドが幾多の武器に変わるのも、この聖槍から溢れる力を利用したもの。

十三の拘束と封印礼装によって、二重に力を制限されてもなお、かの聖槍の輝きが失われることはない。



人物

一人称 拙　**二人称** あなた　**三人称** 彼／彼女／あの人

○ 性格

基本的に人見知りで引っ込み思案。
田舎育ちで都会に慣れておらず、少し離れたところから見守る癖がある。もっとも、根は温和で我慢強く、意外と人好きのする性質のため、たいていの場所にしばらくすれば馴染んでいくだろう。……ただし、彼女の顔に言及しなければ、だが。
口が悪いが率直なアッドとは良いコンビ。

○ 動機・マスターへの態度

田舎から連れてこられた彼女は、似た立場のマスターには共感を覚えている。

人理を揺るがす事態ゆえの特殊事情でサーヴァントとして召喚されているが、彼女の自意識は人間のままである。幾多の英霊たちと異なり、彼女を支えているのは、あくまで素朴かつ当たり前の価値観だ。それ故、ほかのサーヴァントにはない視点と思考から、マスターの味方になってくれるだろう。

○ 台詞例

「墓守の、グレイです。普通のサーヴァントとは少し事情が違うと思いますし、なにかとご迷惑をかけるかもしれませんが、どうぞよろしくお願いします……!」
「Gray（暗くて）……Rave（浮かれて）……Crave（望んで）……Deprave（堕落させて）……」
「Grave（刻んで）……me（私に）……」
「Grave（墓を掘ろう）……for you（あなたに）……」
「はい、師匠のようにはうまくできませんが、拙がやれるだけは頑張ります！」

○『FateGO』における人物像

かつて、とある一族がつくりだそうとした、アーサー王の器。
その肉体は、忠実に往古のアーサー王を再現しており、現代の人間にはあるまじき性能を発揮する。しかし、グレイ本人にしてみれば、それらの変化は五歳ぐらいから急激に起こったもので、いまだ自分の顔だとは受け容れられていない。
それ故、この顔に些細な忌避感を示してくれ、故郷から連れ出してくれたロード・エルメロイⅡ世とは強い信頼関係を築いている。
また、彼女が持ち歩いている鳥籠には、奇怪な『喋る匣』が収められている。アッドと
名乗るこの匣は、グレイの命令のもと形態を変化させ、鎌や盾や破城槌など様々な武器となって、彼女を支援する。墓守として修行を重ねたグレイの能力もあいまって、その戦闘能力は人間離れした領域に達している。
秘中の秘であるが、匣の内側にはアーサー王に預けられていた聖槍ロンゴミニアドが封印されている。これは現代の人理版図（テクスチャ）に応じて、宝具の神秘を減衰させないための装備であり、同時にしかるべきタイミングでロンゴミニアドを解放するためのものでもある。
人理にかかわる今回の事態のためであれば、彼女はこの聖槍を解放することを厭わないだろう。

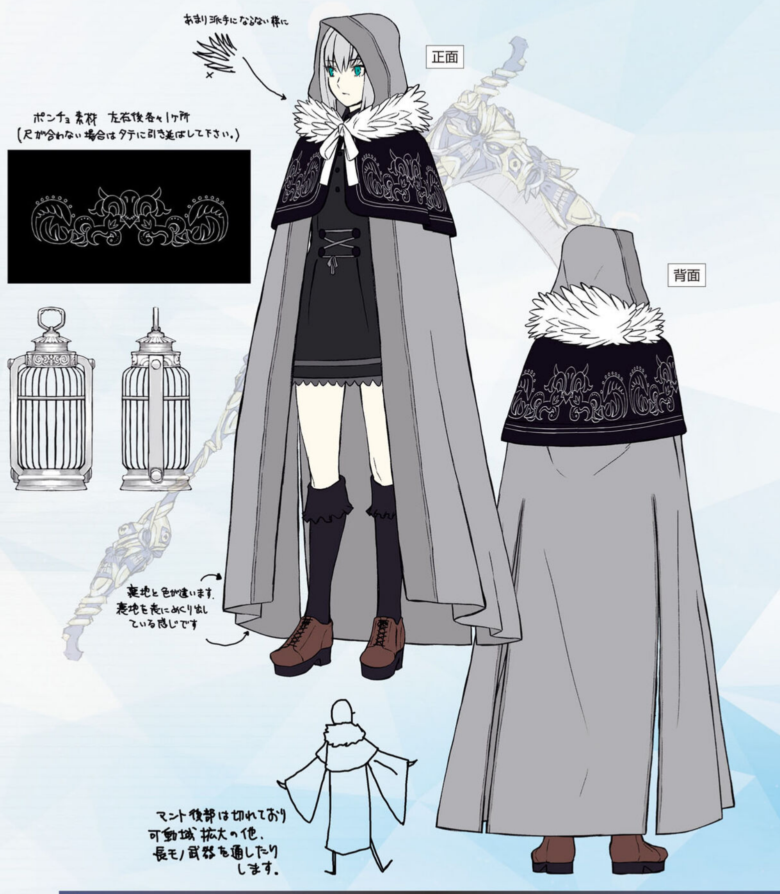
○ 通常武器(アッドの応用限定解除パターン)

鎌
基本形態。魔力吸収量はトップ。攻撃力としてはナンバー2。
大盾
魔力を吸収し、『反転』の呪文とともに吐き出すことが可能。
破城槌
魔力放出Dランク。単純な攻撃力ならトップ。グレイもここぞというときに頼りにしている形態。
ブーメラン
両手でぶんなげる巨大なブーメラン。短距離だけなら飛翔翼の代わりとなる。七巻でこちらの用途で使用。
鉤槍
ロンゴミニアドと一部意匠が共用。素早さ鋭さではトップ。もっともロンゴミニアド本体使用時のトランス状態を思い出してしまうので、あまりグレイは好んでない。
弓
本編未登場。魔力の矢を放つ弓。
大剣
本編未登場。基本的に使わない形態。エクスカリバーの模倣。そもそもロンゴミニアドをエクスカリバーに似せる理由などまったくないのだが、これはアーサー王の狂信者であったグレイの故郷でセッティングされたもの。
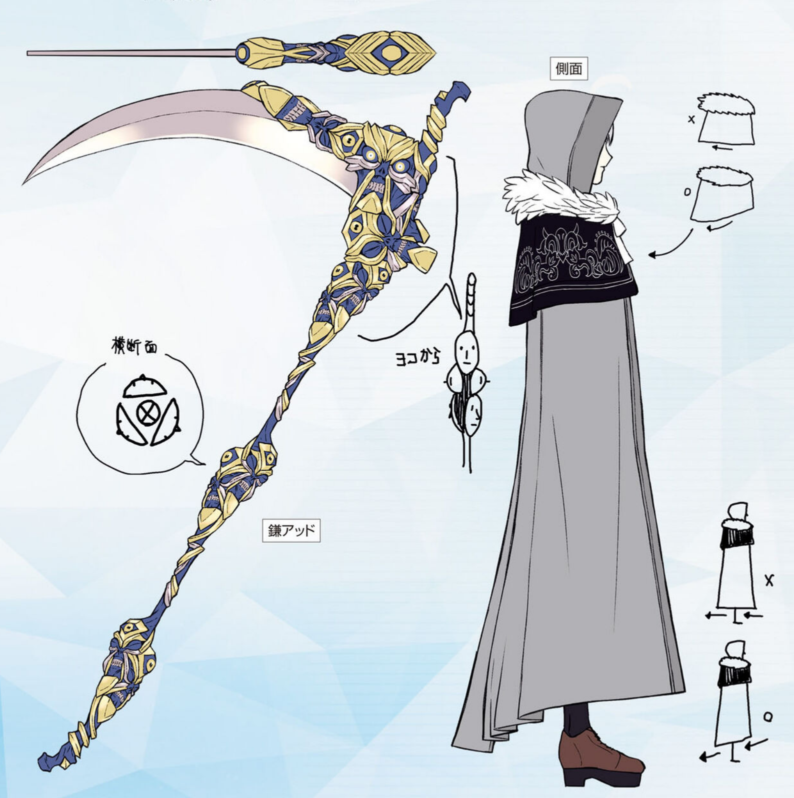
○ 因縁キャラ

諸葛孔明〔エルメロイⅡ世〕
あの……その、師匠の小さい頃とまでお会いできて光栄です。
司馬懿〔ライネス〕
もしよかったら、また一緒に、お茶できたら嬉しいです……。
オルガマリー
オルガマリーさんがいらっしゃるんですか？　え、カルデアの所長？
エルメロイ教室
みなさん、もうちょっと師匠の言うことを聞いていただければ。
アルトリア・ペンドラゴン
とても……偉大な英雄だと思ってます。

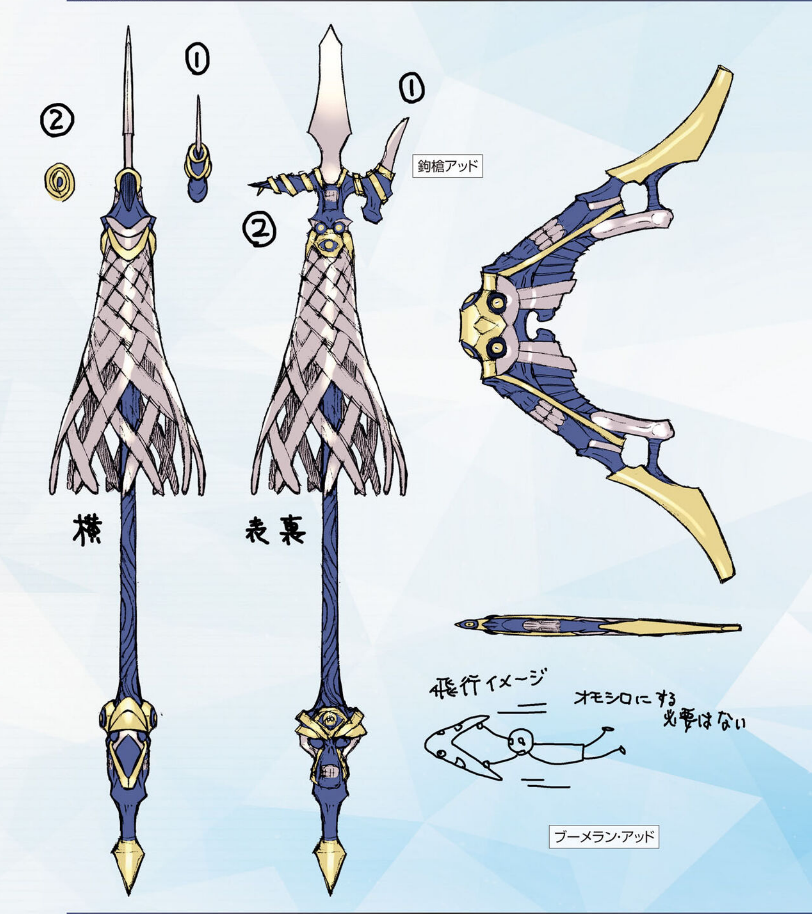

表情



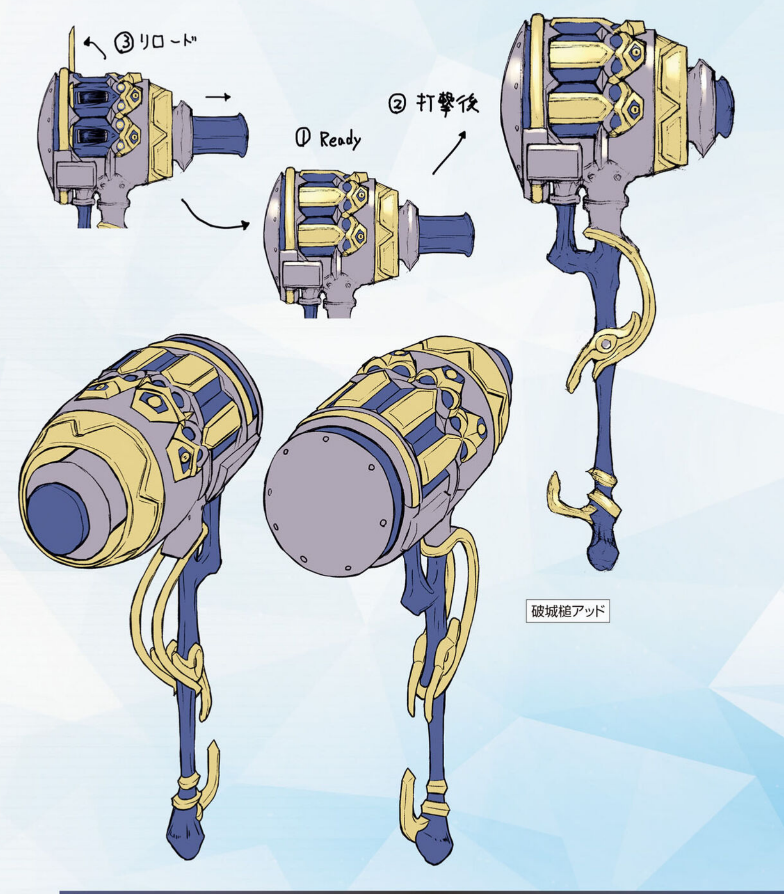
あまり派手にならない様に
正面
ポンチョ素材 左右後各々1ヶ所
(尺が合わない場合はタテに引き延ばして下さい。)
背面
裏地と色が違います。
裏地を表にめくり返し
ている感じです
マント後部は切れており
可動域拡大の他、
長モノ武器を通したり
します。



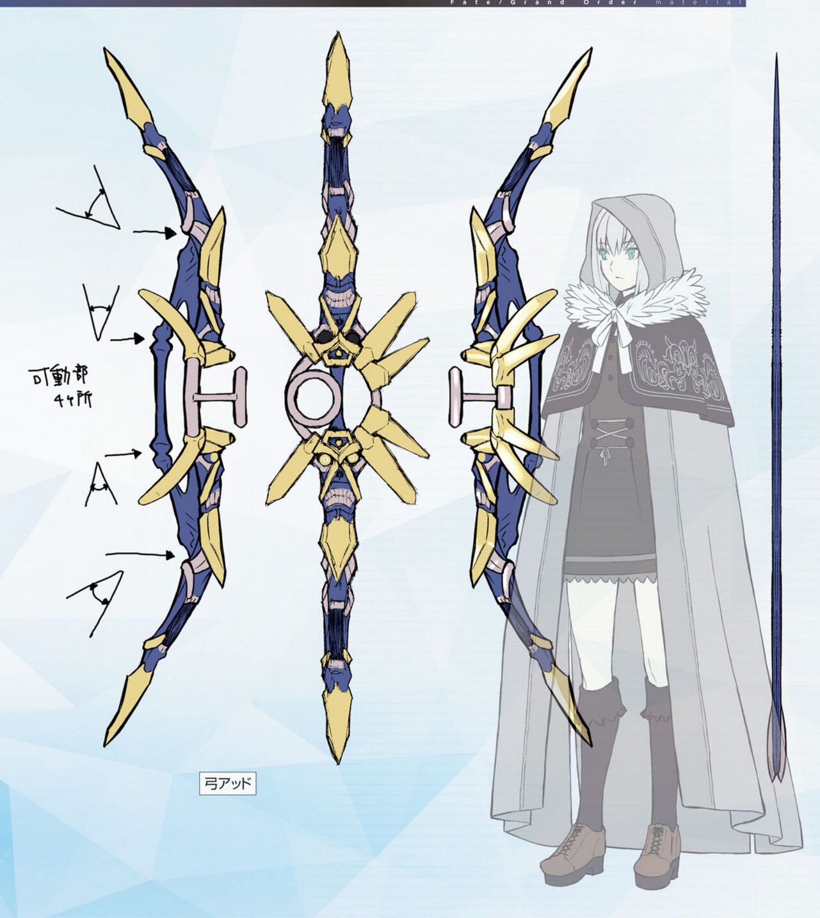
対比について 挿絵都合でその度変わっているので
ゲーム都合優先で 大まかに合わせて結構です
側面
x
o
横断面
ヨコから
鎌アッド
x
o


②
①
①
鉤槍アッド
②
横
表裏
飛行イメージ
オモシロにする
必要はない
ブーメラン・アッド


盾アッド
グレイに話しかける
時に瞳が
入る



破城槌アッド


可動部
4ヶ所
弓アッド

意識（？）のある面（単面）に瞳が入っています。



Comment from Illustrator

再臨分がなかったので、差分や武器は欲張ってみました。（坂本みねぢ）



大いなる石像神

クラス ムーンキャンサー　**真名** ジナコ・カリギリ
性別 女性　**出典** ???　**地域** ???
属性 秩序・善　**身長** 153cm　**体重** 82kg

筋力 B　**耐久** A++　**敏捷** E　**魔力** B　**幸運** A　**宝具** C

設定作成：水瀬葉月・奈須きのこ／キャラクターデザイン：ワダアルコ
CV：悠木碧

クラススキル

対魔力：A

A以下の魔術はすべてキャンセル。
事実上、現代の魔術師では彼女に傷をつけられない。

神性：B

ヒンドゥー神話の神霊ガネーシャの分霊（自称）としての神性を持つ。
ただしジナコ・カリギリという人間を依り代にしているためランクはB止まりとなる。

騎乗：A

幻獣・神獣ランクを除くすべての獣、乗り物を自在に操ることができる。
ガネーシャはムシカというねずみに乗っているとされる。

保有スキル

商売繁盛：A

ガネーシャが富と繁栄の神であることを示すスキル。
インドではほとんどすべての商店や銀行にガネーシャの肖像が掲げられているという。

砕折されし牙：B

象頭の神の特徴、折れた右の牙を示すスキル。
パラシュラーマの斧が父神シヴァの与えたものだと見抜き、あえて避けずに受け止めたために牙が折れたという逸話が有名。
異説も多く、牙は最初から折れていたとも、月に向かって投げつけたからだとも言われる。

ヴィナーヤカ：EX

ガネーシャの別名。『無上』を意味する。
また、これは『障害となる者』の性質を持つ魔神の名でもあるとされる。
それは『その障害を乗り越えれば成功が訪れる』という意味に繋がり、結果として『障害を除去する神』の信仰を生み出すこととなった。

宝具

肉弾よ、翌日から本気であれ（ガーネッシュ・インパクト）

ランク C　種別 対人宝具　レンジ 1～10　最大捕捉 10人

ガーネッシュ・インパクト。
色々追い詰められたガネーシャさんが繰り出す逆ギレ宝具。
その正体は、神気を込めに込めたボディによる、ただの重すぎる打撃である。

帰命せよ、我は障害の神なり（ガネーシャ・ヴィグネーシュヴァラ）

ランク A　種別 対礙宝具　レンジ -　最大捕捉 -

ガネーシャ・ヴィグネーシュヴァラ。
特別な事情がない限り使われない。
『ガネーシャ』は『眷属の主』を意味し、ヴィグネーシュヴァラはガネーシャの別名で『障害の神』を意味する。
障害除去神としての性質を純化させることで発現させる、絶対不可侵力場。
攻めに使えば、その絶対強度で眼前に立ちはだかる障害を排する、押し退けることができる。
もちろん守りには他からのいかなる攻撃（障害）も防ぐ完全な盾として使える。



人物

一人称 ボク／（稀に）私、アタシ　**二人称** キミ　**三人称** あの人

○ 性格

身体の奥底にはガネーシャとしての使命感があるが、表面的な性格はほぼジナコそのまま。
基本的にチキンなニート気質。
とことん自分本位で、敗戦思考で、ぐうたらな○十代のダメ人間。
しかし因果の果てにどういう鮮烈な体験があったのか、いよいよというときには、殻の中で寝かせていたダメ人間なりの矜持を絞り出すことが可能となっている……かもしれない。

○ マスターへの態度

「聖杯なんてもう懲り懲りッス！　早く元の姿に戻りたい……っていうか、早く元の世界に戻してよね、マスター！」
マスターのことは甘えられる弟みたいなものとして接する。
こんなボクみたいなダメ神拾ったんだから、最後まで責任取ってよね、というような感じ。

○ 台詞例

「ジナ……ガネーシャさんは孤高の神様サーヴァントなので、主従関係とか嫌いッス。ボクは自由に、食べたい時に食べて、遊びたい時に遊ぶのです！」
「ちょっとマスタ～！　どっか行くならついでにお菓子とジュース買ってきて～！」
「好きなものとか聞いてどうするツモリッスか、このこの～っ！
あ、プレゼントだったらカードにしてね。あのカードよ。わかるでしょ。あのカード」

○『FateGO』における人物像

人間の依り代に神霊が宿った疑似サーヴァント……であると考えられるものの、その成立過程には謎が多い。正直なところ、様々な経緯がバグっている。
霊基グラフの名前欄には依り代と思われる人間の魔術師の名前が表記されているようだが、なぜか概念的な文字化けを起こし誰にも読み取れない状態にある。
なのでマスターを含めカルデアの人員は、彼女のことは本人の自称に従って「ガネーシャさん」と呼ぶ。
本当に中身がインドの神霊ガネーシャなのかどうかは実のところ定かではない。

稀に依り代の彼女と縁があるらしき者が何かの拍子にその名を口にすることもあるが、それは無意識の中からしか生まれ得ず、また、その名が他の誰かに意味を持って認識されることもない。
エクストラクラスで顕現していることからして、とある上級AIがこのサーヴァントの成立に何か関与しているのではないかと推測されているが……真実は闇の中、もしくは別世界の月の裏側である。



彼女が自らの中にいると自称するヒンドゥーの神霊ガネーシャは、シヴァとパールヴァティーの子であるとされる。
より正確にはパールヴァティーが自分の垢から作った。
パールヴァティーが自分の入浴中に「誰も通さないように」とガネーシャに命じて番をさせたところ、シヴァがやってきた。
ガネーシャはシヴァがパールヴァティーの夫だと知らなかったので彼を押し止め、そしてシヴァもガネーシャのことを知らなかったためその扱いに怒って首を刎ねてしまった。
パールヴァティーは息子の死に嘆き悲しみ、シヴァは息子を生き返らせてやることを約束したが首が見当たらなかった。
なのでシヴァは最初にそこを通りかかった象の頭をつけて蘇らせた——
というのが最もよく知られている象頭の理由である。

ガネーシャは『富と繁栄の神』『学問の神』(聖仙ヴィヤーサの口述する物語を彼がマハーバーラタとして書き記したと言われる)、そして『障害神』が転じた『障害を除去する神』としての性質を持つ。



○ **ゲーム内における役どころ**

インド異聞帯に対抗すべく召喚された抑止力側のサーヴァント。
依り代の選定、召喚される土地、共に特殊な状況が絡んでの現界となったため、
前述の通りそこにはバグめいた様々な裏技が用いられたものと考えられる。

「何スか、そのお荷物を見るような目は！　ボクは被害者ッス！物好きな神様に“波長が合うからやれ”って、こんな大任を押しつけられた一般ピープルなんスよ!?　もちょっとこう、いたわりとかやきそばとか振る舞って欲しいッス！」

との台詞通り、どうやら依り代の人間としての意識のほうが強い模様。
自分が神霊であることや、すべきことがあって喚ばれたのは充分理解していたが、それはそれとして依り代のパーソナリティが強いために「ボクが世界を救うなんて無理っスよぉぉぉ……」と彼女らしくうだうだしていた。
だがそれもカルデアから来た主人公と出会うまで。
なぜなら、彼（彼女）の隣には、見覚えのあるランサーのサーヴァントが――

○ **過去作品における役どころ**

Fate/EXTRA CCCに登場するマスターの一人、ジナコ・カリギリ。
月の聖杯戦争において、サーヴァントとしてランサー、カルナを引き当てたものの、
ニートでチキンであるために戦いから逃げ倉庫に引きこもっていた。

○ **通常武器**

杖、斧、溢れる重み

○ 因縁キャラ

パールヴァティー

お母様！　いくらなんでも息子を作る材料に垢はないと思うんスけど垢は!?

アシュヴァッターマン

シヴァ（父親）の半化身ともされる彼は、ガネーシャにとって、なんか父親っぽい匂いのする強面の兄ちゃん……つまり『親戚のおじさん』のようなものであり、あまり近付きたくはないと思っている。父親自体、尊敬はしているが結構ニガテらしい。

刑部姫

同じ引きこもり属性として。でも向こうはオタサーの姫、こっちは純粋なニート。あんまり気が合わない……と思いきや、やっぱり本質的には同じ。お互いのことを知れば知るほど「しょーがないっスねえ。ボクには理解できないッスけど」と呆れながらも認めるようになる。なんだかんだ言って一緒にゲームするような仲に。

紅閻魔

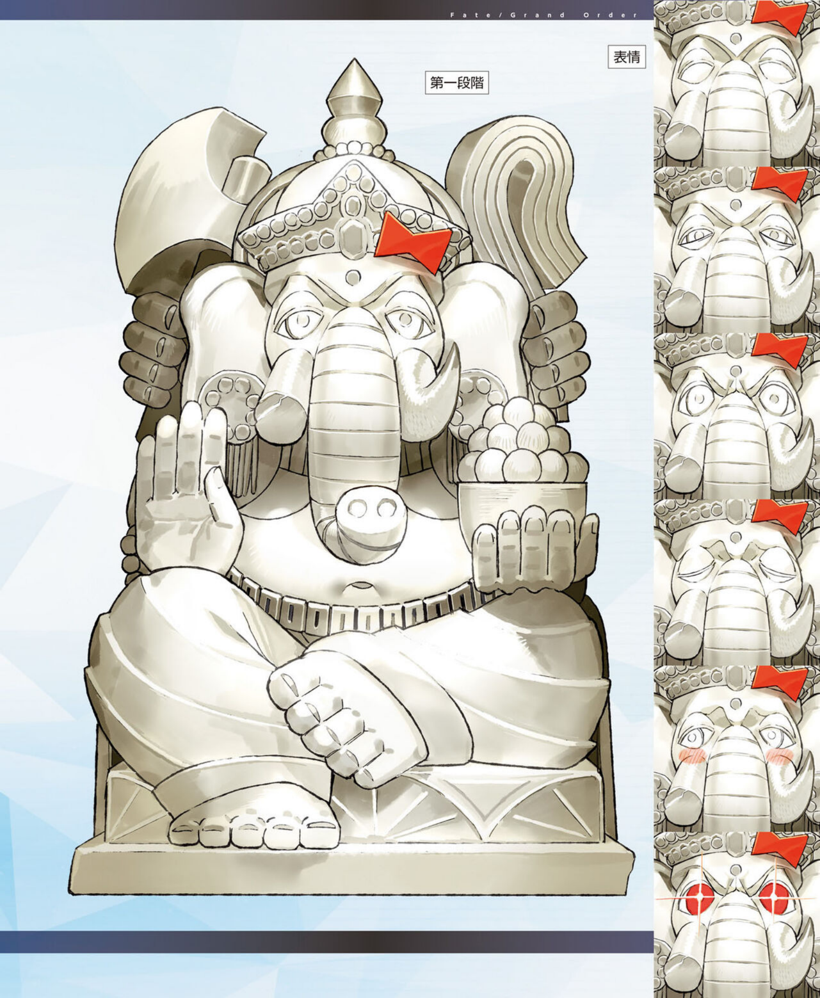
あのー、今のボク、ちょっと菜食主義者なんスけど……それでいて美味しくてジャンクなものとか作ってくれたりは……え、「もちろん対応可能でち」？　やったー！　ああ、カロリーのこととかは気にしないでいいっス。
フライドポテトとかは野菜だし美味しいから実質0カロリーっスよ！

ダレイオス三世

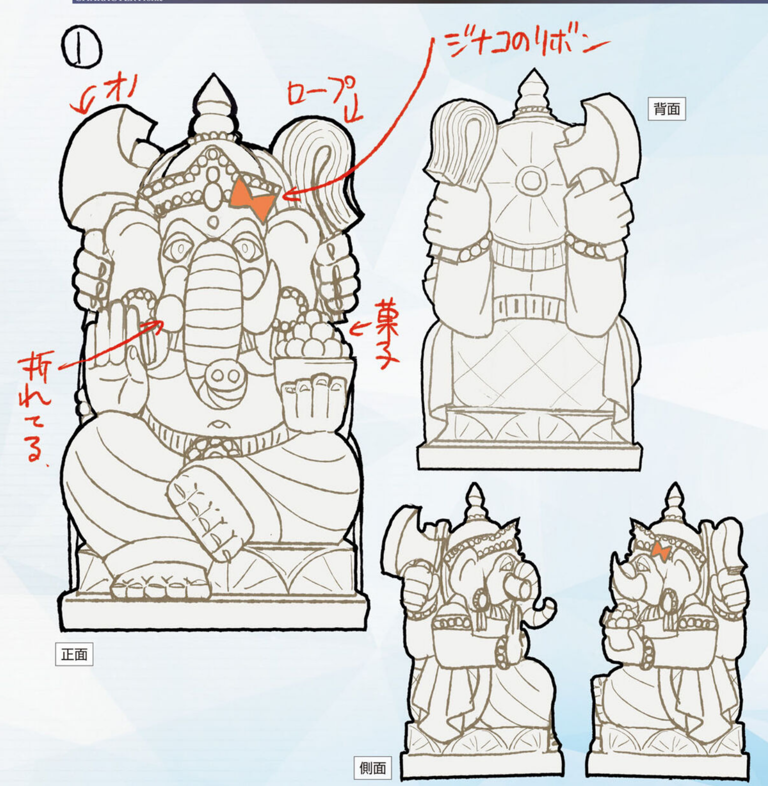
ね、ねぇねぇ。あの人なんか、ボクのこと乗り物見る目で見てる気がするんスけどぉー!?

カルナ

……はは。カルナさんはどこでもカルナさんなんスねぇ……。



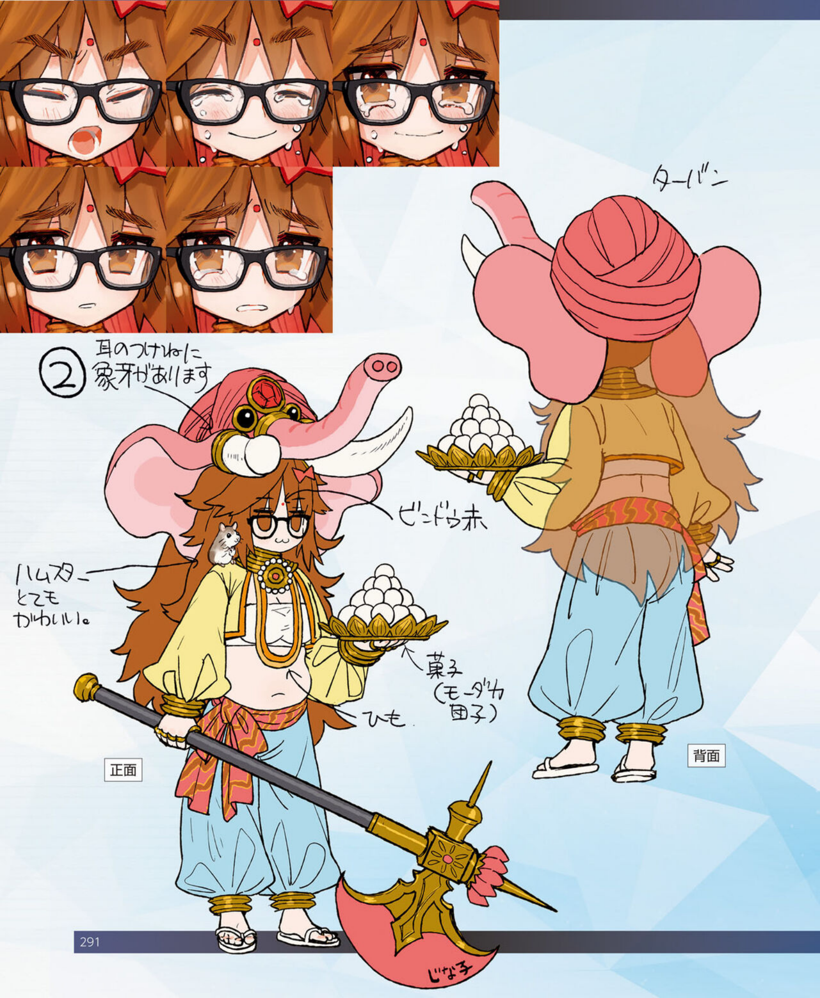
表情
第一段階



Comment from Illustrator

多腕が描きたかった！！！！ジナコのビジュアルそもそもガネーシャ味あるよな（腹とか）と思ったのであんまりひねらずにめっちゃ素直にガネーシャにしました。正直腹は描いてるうちに楽しくなってしまって、ちょっと盛りすぎたな…ごめんな…。石像はスライド式ドアで前面が横にずれます。（ワダアルコ）


第二段階
表情



ターバン
②
耳のつけねに
象牙があります
ピンドゥ赤
ハムスター
とても
かわいい。
菓子
(モーダカ
団子)
ひも
正面
背面
じな子


第三段階
← むっちむち
ぞうスリッパ

← ひじのあたりから
袖が分かれて
います。

正面

背面

脇の下から　複腕

ラクシュミー・バーイー

クラス セイバー **真名** ラクシュミー・バーイー
性別 女性 **出典** 史実 **地域** インド
属性 秩序・善 **身長** 159cm **体重** 44kg

筋力 B **耐久** B **敏捷** B **魔力** C **幸運** E− **宝具** A

設定作成：水瀬葉月／キャラクターデザイン：武内崇
CV：佐藤利奈



クラススキル

対魔力：A

Aランク以下の魔術を無効化する。
現代の魔術師では、魔術で彼女に傷をつけることはできない。
セイバークラスであることと、彼女の中に宿る神性が影響している。

騎乗：B

騎乗の才能。たいていの乗り物なら人並み以上に乗りこなせるが、魔獣、聖獣ランクの獣は乗りこなせない。

女神の神核：C

ヒンドゥーの女神の疑似サーヴァントとしての神性を持つ。

保有スキル

ラーニーのカリスマ：B+

軍団の指揮能力、カリスマ性の高さを示すスキル。
ジャーンシー藩王国をまとめあげ、イギリス軍に反抗した王妃としての軍団指揮力。
ラーニーとはヒンドゥー語で『王妃』の意味。

進撃するシパーヒー：B

シパーヒー、あるいはセポイと呼ばれる東インド会社のインド人傭兵部隊が反乱の引き金となったことを示すスキル。
ジャーンシー藩王国における反乱は、デリーを占拠した反乱軍に呼応し、
ジャーンシーにいたシパーヒーが駐屯イギリス兵を殺したことが契機であった。
しかしその後、シパーヒーたちはデリーに向かってしまったため、ラクシュミーは私費を投じて兵を雇い、残されたジャーンシーを守らなくてはならなかった。

グワーリヤルの抵抗：A

陥落したジャーンシーを脱出し、果てに辿り着いたグワーリヤル城にて、
彼女がイギリス軍と徹底抗戦したことを示すスキル。
その戦場にて彼女は命を落とした。

宝具

侵奪怺えぬ拒絶の王国(ナヒン・デーンゲー)

ランク B　種別 対軍宝具　レンジ 1～40　最大捕捉 200人

ナヒン・デーンゲー。
彼女の『絶対に祖国を渡さない』という強い決意、願いが形になった宝具。

かつてジャーンシー藩王国の王が死に、子を喪っていたバーイーは養子をもって王国を存続させようとしたが、取りつぶしの機会を狙っていたイギリスはそれを認めず、ジャーンシーの併合を一方的に決定した。それに対してバーイーは女性の身ながら「我がジャーンシーは決して放棄しない（メーレー・ジャーンシー・ナヒン・デーンゲー）」との拒絶の言葉を返した――との逸話が元となっている。
この出来事が、のちに彼女――ひいてはジャーンシー藩王国がインド大反乱に参加し、大きな抵抗勢力として名を馳せる始点となった。

本来は敵対者の侵入・攻撃を防ぐ絶対的な領域を発生させる結界宝具である。
『彼女はジャーンシー王国を命をかけて守った存在である』という定義により、『彼女が守っているものは彼女の王国である』と因果を繋げることで発動する。

今回はセイバーとして召喚されたことにより、『外敵に対する拒絶』の概念を攻撃に転化させた対軍宝具として機能させている。
彼女の想いのすべてが乗った剣閃は、国の存亡を背負う決意そのもの。
故にそれは決して曲がることも折れることもない刃として、一国の未来に等しい重みと輝きをもって敵を薙ぎ払うのだ。

人物

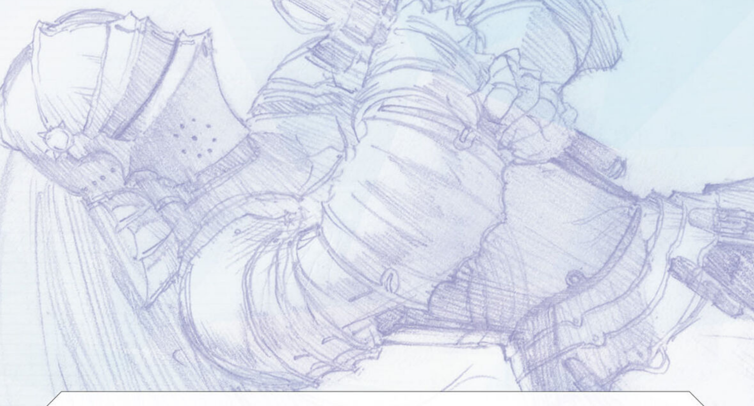
一人称 私（わたし） **二人称** おまえ／貴殿／貴様 **三人称** 彼／彼女

○ 性格
真面目な王妃。
ではあるが質実剛健、その在り方は『女将軍』に近い。
プライドはそれなりに高い。
好戦的な性格という訳ではなく、むしろ和平が一番の解決策ならば迷わずそれを選ぶ賢さを持ってはいるが、
一方で戦うしか道がないのならば命を賭けて戦い抜く強さを備えている。

○ 動機・マスターへの態度
聖杯にかける願いは特にない。今のジャーンシーはインドという国の一部としてそれなりに平和であることを知っているからである。
民が幸せならばそれでよく、無理に王国に戻す必要すらも感じていない。
ただ———もし民が不当な被害に遭っているのなら、彼女は何の力に頼ってでもそれを救おうとするだろう。
それが聖杯でも、不運と不幸を司る女神の力であっても。

マスターのことは反乱軍の総司令官のように接する。
基本的には従うが、まずい作戦には口出しするし、指導者として態度が悪ければ怒って改めさせようとする。

○ 台詞例
「私はジャーンシーの王妃（ラーニー）、ラクシュミー・バーイーだ。
理不尽なる侵略に抵抗するためならいくらでも力を貸そう、マスター」
「一つだけ言っておきたい。私に頼るのは止めてほしい。力を尽くすし、負けるつもりはないが———それでも、私はどこかで致命的な失敗をしてしまう可能性がある。そのとき私だけに頼っていたせいですべてが終わってしまわないように……危機管理はしておいてくれ、という話だ」
「運が……よかったな……」
「くじや賭け事は嫌いだ。……どうせ当たらない」
「っっ!?（ガイン、と大きな音）……何を見ているマスター。なに、私が、足の小指を、タンスに？　何を言っているのかまったくわからないな。幻覚でも見たのではないか？」（何かを我慢するようにぷるぷるしながら）



○ 史上の実像・人物像

ラクシュミー・バーイーはジャーンシー藩王国（イギリス統治下のもと、それぞれ一定の支配権を認められていた土侯国）の王妃である。
1857年のインド大反乱における、最も有名な指導者の一人。

1854年、ラクシュミーは王の病死後、ジャーンシー王国の存続をイギリスと交渉することになった。
当時イギリスは『失権政策』（養子が王国の相続権を持つとは認めず、跡継ぎのいない国はイギリス東インド会社が併合する）を進めており、養子をもって存続を図ったラクシュミーの希望は打ち砕かれた。
インド総督ダルハウジーの特使がジャーンシーを訪れ「今後この国はイギリス領に併合される」と宣言したとき、彼女は涙を流すのではなく、「我がジャーンシーは決して放棄しない」と毅然と言い切ったという。

その後ジャーンシーはイギリスに統治されるようになり、三年間、宗教問題などの軋轢を燻らせ続けた。
1857年、デリーでシパーヒー（セポイ）たちの大反乱が起こると、その要請を受けてジャーンシーでも反乱軍が立ち上がる。
だがジャーンシーのセポイたちは統治していたイギリス軍を皆殺しにしたあと、デリーに向けて進軍してしまった。
残されたラクシュミーは私費を投じて兵を集め、ジャーンシーにてイギリスと抗戦を続けることになる。反乱軍の中には、ラクシュミーに触発された女性兵士たちの姿も多くあったと言われている。
ラクシュミーに率いられた反乱軍の戦いはあまりにも見事であり、イギリスの鎮圧軍司令官ヒュー・ローズもその戦いっぷりを賞賛する言葉を残している。

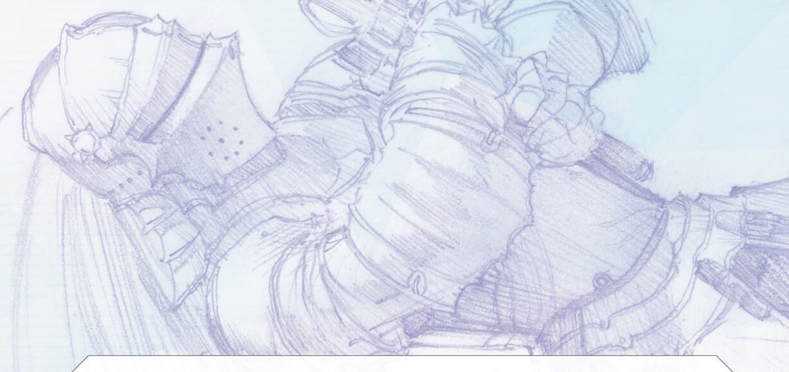
1858年、鎮圧軍の手によりジャーンシー城はついに陥落してしまうが、ラクシュミーはなんとか脱出。他の反乱軍と合流し、グワーリヤルの地で抵抗を続けた。しかし反乱の機運がそれ以上広がることはなく、二ヶ月後、イギリス軍はグワーリヤル城に総攻撃を仕掛ける。
ラクシュミーはその戦いでも奮戦したが、前線で指揮をしていた際に銃弾を受けて戦死したと伝えられる。

○『FateGO』における人物像
近代のサーヴァントであるが、インド異聞帯での出来事を経て縁を結んだ彼女は神性を具えている。
これは特殊な状況によりヒンドゥー女神ラクシュミーの分霊がその身に宿り、半ば疑似サーヴァントのような状況になっているからである。
名前の一致も魔術的親和性を高め、その状況を後押しした。

……しかしそれは正確ではなく、実際に彼女に宿っているのはラクシュミーの姉、不運と不幸の女神アラクシュミー（ラクシュミーと同一存在・別側面であるという説も）。
アラクシュミーはカリ・ユガ期に現れる悪魔カリの二番目の妻であるともいう。

彼女の中にあるのは本当に女神の一部分であり、パーソナリティはほぼ王妃としてのラクシュミーそのまま。
「神性というエンジン（燃料）」
「稀に身体の奥底から感じる（アラクシュミーとしての）衝動」
「不運の女神としてたまに漏れ出てしまう失敗成分（軽いドジっ娘性質）」
あたりが、このラクシュミー・バーイーの持っている女神的要素である。

○ 通常武器
剣、ライフル銃



○ 因縁キャラ

パールヴァティー

偉大なるシヴァ神の神妃。
信仰のある土地に生まれた人間としては、娘のように。
女神の神核を持つ者としては、友のように――優しく接してくれる。畏れ多くも、ありがたい。

ガネーシャ？

ガネーシャ……だと、思う。多分。
神としてそれなりの敬意を払ってはいるが、もう少ししゃんとしたほうがいいのではないだろうか。しかし――あの怠惰な様を見ているだけで少し平和な気分になれるような気がしないでもないので、ひょっとしたらそれがあの神の役割なのかも……え、違う？　あれは単にだらけているだけ？
は、はい、強制部屋掃除タイムですか、それではお供しますパールヴァティー様！

ラーマーヤナ／マハーバーラタ系サーヴァント

寝物語に聞かされてきた神話の英雄たち。
実はミーハーな気分になるのをぐっと堪えている。

秦良玉

軍を率いていた者として気が合う。
用兵術や部下の人心掌握術などについて、日々楽しく意見を交換している。

ジャンヌ・ダルク

こちらもなんとなく親近感が湧く。イギリス軍を相手に戦ったというのもいい。
しかし彼女の関係者には多少困らされることが――

ジル・ド・レェ

おやぁ？　日焼けしましたねぇジャンヌ……そんなジャンヌも健康的で素敵ですよぉ？（にっこり）などと追いかけてくるのはいい加減止めろ！　人違いだ！

ネモ

幻霊であろうと関係はない。
同じ時代に生きた戦友だと彼女は思っている。


表情
第一段階

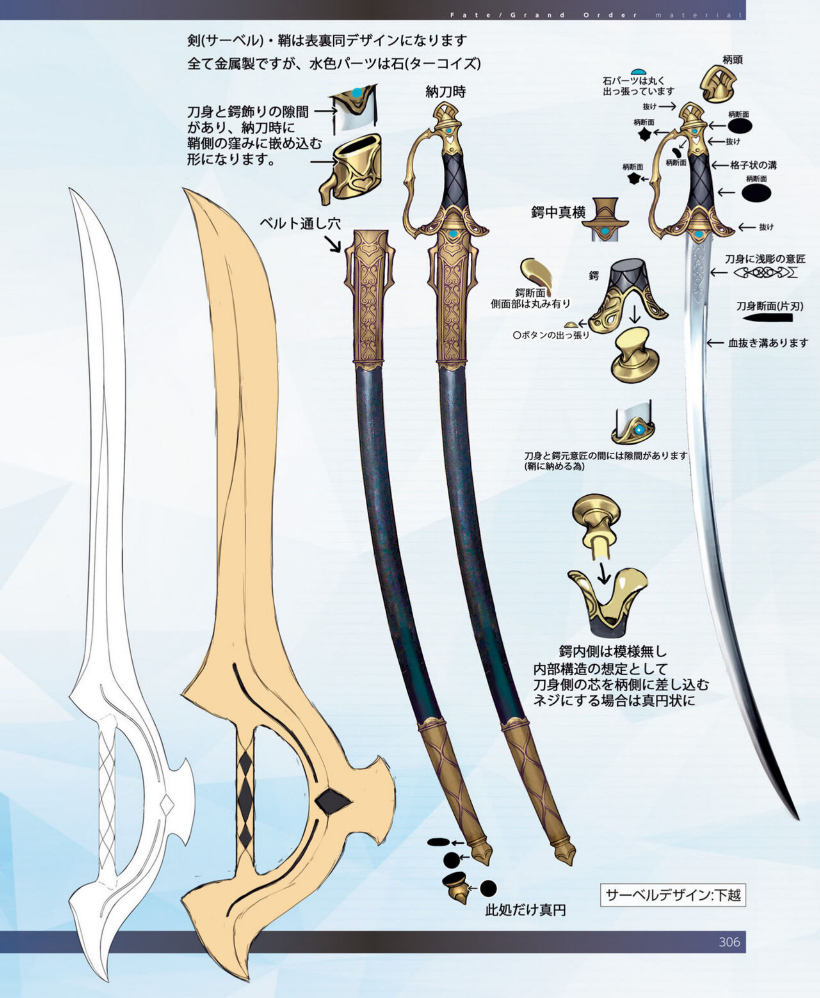

背面
正面


表情
第二段階


背面
紋章
正面


表情
第三段階


背面
正面


剣(サーベル)・鞘は表裏同デザインになります
全て金属製ですが、水色パーツは石(ターコイズ)
刀身と鍔飾りの隙間
があり、納刀時に
鞘側の窪みに嵌め込む
形になります。
納刀時
ベルト通し穴
柄頭
石パーツは丸く
出っ張っています
抜け
柄断面
柄断面
抜け
柄断面
格子状の溝
柄断面
柄断面
抜け
鍔中真横
刀身に浅彫の意匠
鍔
鍔断面
側面部は丸み有り
刀身断面(片刃)
○ボタンの出っ張り
血抜き溝あります
刀身と鍔元意匠の間には隙間があります
(鞘に納める為)
鍔内側は模様無し
内部構造の想定として
刀身側の芯を柄側に差し込む
ネジにする場合は真円状に
此処だけ真円
サーベルデザイン:下越



Comment from Illustrator

ライターの希望もあり、「褐色ジャンヌ」というコンセプトでキャラクターデザインを詰めて行きました。ジャンヌさん家の親戚の娘ぐらいの距離感。三段階の服装変化を通じて、姫将軍感出せたかなと思っています。(武内崇)



ウィリアム・テル

クラス アーチャー　**真名** ウィリアム・テル
性別 男性　**出典**『ウィリアム・テル』　**地域** スイス
属性 秩序・善　**身長** 175cm　**体重** 69kg

筋力 B　**耐久** B　**敏捷** B　**魔力** E　**幸運** C　**宝具** B

設定作成：水瀬葉月／キャラクターデザイン：高橋慶太郎
CV：藤井隼

クラススキル

対魔力：D

一工程（シングルアクション）によるものを無効化する。
魔力避けのアミュレット程度の対魔力。

単独行動：A

マスターの不在や魔力供給がなくとも長時間現界できることを示すスキル。
山の中、そして動かずに獲物をじっと待っているような状態であればより効果は上昇する。



保有スキル

ウーリの狩人：B

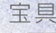
現スイス中部のウーリ州、そこで自然と共に暮らしていた彼が身につけた狩りの技術。
音に聞こえた名狩人であった彼の根幹にあるもの。
弩の扱いはもちろんのこと、視力の良さ、視覚での標的捕捉能力、罠の作成、その適切な設置……など、狩りに関わる数多の能力や技術を総合的に含んでいる。
ウーリの山においてはEX相当。
知らない山でも時間をかけて慣れていくことでスキルランクは実質的に向上する。

不動の忍耐：C

暑いときも寒いときもじっと動かずに獲物を待つような、巨岩の如き忍耐力。
第1スキルに内包されている部分もありながらこのスキルが独立しているのは、
派手な暮らしをせず、無骨に自然と付き合い家族を養ってきた彼という生き方の根幹にこの忍耐力があり、そして彼が伝説においてはこれを狩り以外にも用いたからである。
息子の頭の上の林檎を撃ち抜いた出来事のあと、彼はじっと山中に潜み、隘路を通る悪代官を待ち受けた。
今までのことと、これからのこと。すべきことと、しなくてはならないこと。
それらを考えながら、じっと、じっと、待ち続けた――。

エイミング：EX

飛び道具の狙いをつける能力を示すスキル。
ウーリの山々を駆けた猟師としての集中力。息子の頭の上に置かれた林檎すら射抜ける。
呼吸や鼓動すらも完全制御下に置く高い集中力に加え、それらを意識することなく外界環境と
完全に同化させることにより、「当てる」のではなく「自然と当たる」結果を手に入れる。
これは東洋における弓道の精神性にも通じるものだという。



放たれし信力の一矢（アプフェル・シーセン）

ランク C　**種別** 対人宝具　**レンジ** 1~50　**最大捕捉** 1人

アプフェル・シーセン。
読みは『林檎撃ち』を意味する。
息子の頭の上に載せた林檎を見事貫いた、弩での伝説的な一矢。
息子の父親に対する信頼を受けて放たれたこの一矢は決して外れず、目的のものを『必ず』刺し貫く。
すなわちこの宝具は因果律にも干渉する性質を持ち、基本的に回避は不可能である。

放たれじ次善の二矢（ツヴァイテ・シーセン）

ランク C+　**種別** 対人宝具　**レンジ** 1~50　**最大捕捉** 1人

ツヴァイテ・シーセン。
『決して外れない』第一宝具が仮に外れた場合のみ発動させられる第二宝具。
息子の上の林檎を外した場合のことを考えて、テルが悪代官ゲスラーに撃つための二の矢を隠し持っていた逸話に由来する。
この矢は『一の矢を外した場合に次に撃つべきもの』に同時に放たれる。
つまり一矢に概念的に重なって多重存在している宝具である。
一矢がちゃんと当たった場合には決して発動しない。

『息子の頭の上の林檎（第一狙い）を外すと皆死ぬので、外したらその命令を出す代官（第二狙い）を撃たねば』というように、状況に応じてどこに飛ばすかを決めて放つもの。
第一狙いと同じ対象を選択することも可能であり、同様に因果律にも干渉し対象を必ず射貫く。
ただし魔力消費が激しいため乱発は難しい。
……『絶対に当たる第一の矢』が外れるという状況が、そうそうないことではあるが。

人物

一人称 わし **二人称** おまえさん **三人称** やつ

○ 性格

自然と共に生きる猟師。
家族を愛する質実剛健な性格。
派手だったり華美だったりするものはあまり好まない。

○ 動機・マスターへの態度

聖杯にかける願いは特にない。
だがもしも何かが願えるのだとすれば、
『家族が幸せに暮らしていける世界』を求めるだろう。

マスターのことは普通にマスターとして接する。
だが気に入った相手であれば息子・娘のように見るかもしれない。
その場合は、できるだけマスターを正しき道に導こうとし、間違ったことをすれば叱ってくるだろう。

○ 台詞例

「呼んだかね？　わしの名前はウィリアム・テルだ。森の獣を撃ってほしい……
という顔ではなさそうだな。やれやれ……」
「知っておいてほしいのはな。悪代官の心臓も、息子の頭の上の林檎も、撃って楽しいものではなかった、
ということだ。……もしまた同じ状況になれば、同じことをするだろうがね」
「なんと、神話の狩人か。機会があれば共に山に出てみたいものだな。
　ウーリの猟師の腕前も捨てたものではないと示せればよいのだが……」
「へっへ、実は新しいもの好きなんだよ、わしは。猟のためのものもそうでないものも、いいと思ったものは意外とあっさり取り入れちまうのさ。この弩も服も気に入っているし、煙草も……ああ、一狩り終えたあとの一服は美味えったらねぇな……」

○ 史上の実像・人物像

ウィリアム・テル(現地スイスドイツ語ではヴィルヘルム)は、
13世紀末~14世紀初頭にスイス中央部ウーリ州に住んでいたとされる伝説上の人物である。
戯曲の登場人物として名を広められた存在ではあるが、スイスの人々には、
彼は建国運動を象徴する英雄として受け止められている。

当時のスイス地域は、対ハプスブルク家自治独立のために三州が同盟を結び、
のちのスイス連邦の原形を作ったところであった。
その三州の一つ、ウーリにヘルマン・ゲスラーというオーストリア人代官が赴任する。
彼は中央広場にポールを立てて自分の帽子をかけ、その前を通る者はその帽子に対して
頭を下げて敬意を払うよう住人に強制した。

しかし息子と共にその帽子の前を通り過ぎたテルは頭を下げなかったために逮捕される。
ゲスラーは弩の名手であったテルに「息子の頭の上に載せた林檎を射貫くことができたら許してやろう」と告げる。
幼い息子は縛られることも目隠しも自ら拒否し、自分の意志で菩提樹の元に向かった。
「どうして恐れる必要がある? 僕は父の腕を信じている。さあ父さん、見せてあげて」と。
かくしてテルはその信頼のもと見事に息子の頭の上の林檎を射貫き、
解放された親子は固く抱き合ったのであった。

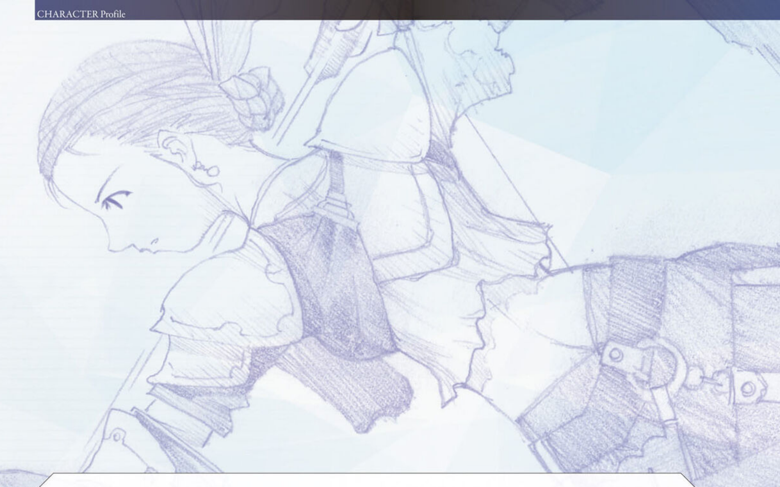
その直後のこと。
林檎を撃つ際、ゲスラーはテルが弩に番えたものとは別にもう一本の矢を懐に隠し持ったことに気付いていた。
ゲスラーはその矢の意味を問う。
すると彼は「もし最初の矢が林檎以外のものを射貫いたならば、この矢でおまえを撃ち殺すつもりだった」と告げる。
激怒したゲスラーはテルを再度逮捕し、国外に連行していこうとした。
しかしその途中でテルは脱走に成功して生き延びる。

そして――代官の復讐から逃れるために、代官の怒りから息子たちを守るために、
テルは自らの為すべきことを為す。
細い谷道にてテルは馬上のゲスラーを狙撃し、その心臓を射抜いたのだ。

暴君を失った街には平和が戻り、テルは英雄として讃えられ、
この一件を皮切りに、スイス独立運動の気運はますます強まっていったのだった――。

○『FateGO』における人物像

戯曲に描かれる通り、彼は民を苦しめる圧制者に立ち向かう勇気ある男である。
ただし政治・国家的な危機感から動いたのではなく、どちらかと言えば動機は個人的なもの。
猟師として、父親として、一人の男として、
為すべきことを為した結果、彼は正義の士となった。
つまりは等身大の英雄。
『父親はヒーローである』という概念そのものを体現したような、家族を守るための図太さと余裕を持ち、ときに軽薄、
ときに温かく、そして怒ると怖い男。



○ 通常武器

弩

○ 因縁キャラ

アタランテ

神話の狩人。
もちろん足の速さは非常に重要だが……狩りはそれだけじゃあない。
もし勝負する場合でも、やりようはあるってものさ。

超人オリオン

神話の狩人。
もちろん力の強さは非常に重要だが……狩りはそれだけじゃあない。
もし勝負する場合でも、やりようはあるってものさ。

柳生宗矩

喫煙ルーム仲間。父親トークも弾むとか弾まないとか。
向こうの息子はなかなかエキセントリックだったようだなぁ……。

坂田金時

喫煙ルーム仲間。
ガチャガチャとした弩のギミックはなかなかゴールデン、らしい。

少年系サーヴァント

微笑ましい目で見てしまう。
だが林檎と組み合わせてはダメ、ゼッタイ。


第一段階
表情


背面
正面
側面
右手グローブ
左手は指出ない


第二段階
表情

正面

マルチカム迷彩
ハーフギリー

背面


第三段階


表情
フルギリースーツ
背面
正面

特殊立ち絵

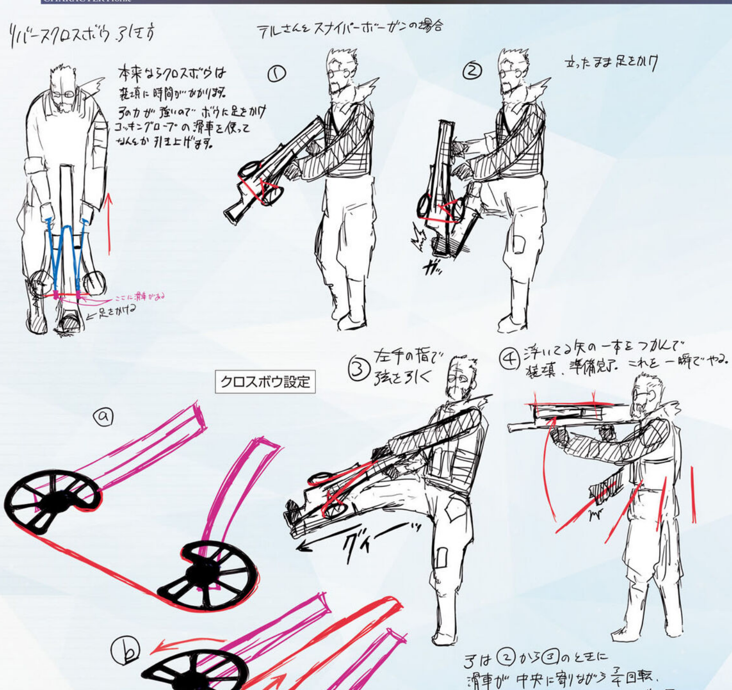
前

照星 照門

XとXが重なったポイントが
照準となります

リバースクロスボウの型
かなりの剛弓なのに
弦は指で引けちゃうくらい軽い

滑車



Comment from Illustrator

ウィリアム・テルさんのイメージは「モリゾー」でした。が、改めて検索しますとモリゾーはけっこう単色緑で、マルチカム迷彩ではありませんでした。ウィリアム・テルさんも、そこまで緑っぽくはなりませんでした…！ 渋いお父さんイメージは当初から持っていましたが、髪をそこそこピンクに塗ってしまい「ファンキーすぎかな」と彩度を落としました。
（高橋慶太郎）

アルジュナ〔オルタ〕

クラス バーサーカー **真名** アルジュナ
性別 男性 **出典** マハーバーラタ **地域** インド
属性 秩序・善／悪 **身長** 177cm **体重** 82kg

筋力 A **耐久** A+ **敏捷** A **魔力** A++ **幸運** C **宝具** EX

設定作成:東出祐一郎／キャラクターデザイン:pako
CV:島﨑信長

クラススキル

狂化:EX

新しい時代を始めるため、すべての邪悪を断つことを決意した。
その代償として、人間性を完全に失っている。

保有スキル

対邪悪(特殊):EX

終末をもたらす者より与えられた権能に等しい力。
あらゆる悪を抹殺する使命を背負っている。
王を名乗る悪党たちを殲滅する……が、あまりに高潔なため、
無垢な子供や聖人以外のすべてに通用してしまう。

千里眼(超越):EX

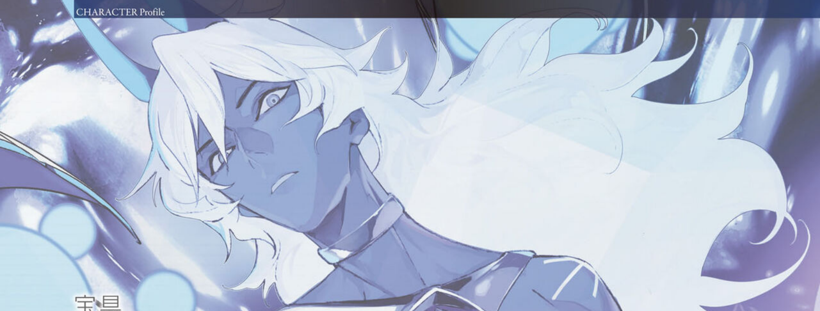
人間としての限界を超えた千里眼。
魔眼とは違った意味で、視覚の究極とも言える。

魂の灯火:EX

アルジュナがかろうじて守り通している人間としての灯火(じんかく)。
再臨を繰り返すことで、その輝きは強くなる。

神性:EX

特級の神性を保有している。代償として、人間性が欠落する。



宝具

帰滅を裁定せし廻剣（マハー・プララヤ）

ランク EX　**種別** 対界宝具　**レンジ** 100　**最大捕捉** レンジ内すべて

マハー・プララヤ。
アルジュナへ『対邪悪』と共にもう一つ与えられた力。それがこの『帰滅を裁定せし廻剣』である。
悪を滅ぼすため、世界を終わらせるため、彼はすべての最後にこの剣を振るう定めである。
剣を振るえば、大洪水と共に世界すべてを洗い流す。
マハー・プララヤとは梵天が死ぬ際に宇宙が帰滅することを指す……すなわち、壊劫。

さすがに天下無双のアルジュナといえども、この剣の力を完全に発揮して、振るうことはできない。だが凝縮・限定された破壊を発生させるという点では、『破壊神の手翳』と同じであり、アルジュナは使い心地をそれほど悪くないと考えているようだ。

人物

一人称 私　**二人称** 貴方／貴女　**三人称** 彼／彼女

○ 性格
通常は人間性をほぼ失った、完全なる破壊の徒として振る舞う。『終末をもたらす者』から権能として対邪悪スキルと神性を授かっているため、その代償である。
ただし、再臨を繰り返すとかろうじてアルジュナの人間性が取り戻せる。
その場合、アーチャーのアルジュナよりやや素朴な青年としての姿が顔を出す。

○ マスターへの態度
ほぼ無言で仕えるのみ。ただし、マスターが邪悪と分かれば容赦なく断罪しようとするだろう。
再臨が進むにつれて言葉を喋り始め、第三再臨状態では、比較的穏健に言葉を発する。

○ 台詞例

「サーヴァント。バーサーカー、アルジュナ……。
我が身は悪を滅ぼすためにあり、
悪はすべて裁かれるものなり……」
「あなたは……何を望む……？
その善性に見返りはなく……
その歩みに曇りもない……。
苦しみも悲しみも抱えて……。
ただひたすら前に……。
それは……美しい……」（第一・第二再臨時）
「欲を戒め、争いを鎮める……。
もちろん、それは正しい振る舞いだ。
しかし、あなたの前へ歩む目映さを知ると、
少しばかりその戒めを緩めたくもなる。
そしてそれが、私が人間アルジュナであるという、
その微かな証なのです」（第三再臨）
※上記二つの台詞が意味することは、ほぼ同一である。
苦悶しつつも前へ進むという人間の業と長所を、
第一、第二再臨時のアルジュナは仄かに理解し、
第三再臨時のアルジュナは肌で感じ取っている。

○ 史上の実像・人物像

史上の実像・人物像はアルジュナと同じである。

○ 『FateGO』における人物像

インド神話において、すべてを終わらせ再び始める限りなく神に近い英雄が存在する。
その彼から滅びの権能を譲り受けたのが、アルジュナ・オルタである。彼は代償として、人格を失いかけているが生来の英雄自我が、どうにか彼を傀儡になることから救っている。

遠い未来、どこかの世界で『帰滅を裁定せし廻剣（マハー・プラライヤ）』が発動し、宇宙が一巡する。
アルジュナ・オルタはそれをいち早く実現させるために
送り込まれたのだが――

インド異聞帯において彼は完璧なる神として君臨した。
本来の人格は塗り潰され、まさにデウス・エクス・マキナ……世界を輪廻させ続けるだけの概念に成る寸前に至った。

しかし、アルジュナのエゴイズム（それは、誰かに勝ちたい、優れた者でありたい、何かを憎み、怒りたいという程度のものであったが）を司る人格が残ったことで、皮肉にもその人間性を取り戻した。
今度こそカルナに勝ちたい、という願い……欲望こそが、彼を人間に引き戻すことができたのである。
インド異聞帯では、あらゆる神の権能を取り込むことにより暴走、少しの不出来も容赦しない概念となったが、サーヴ

ァントとして召喚された彼が許さないのはマスターに敵対する邪悪なもののみであり、汎人類史のアルジュナが本来持つ穏やかな性格も窺わせる。

バレンタインのお返しに準宝石を渡したように、
彼は美しいものを美しいと感じるのではなく、
『美しくあろう』とするものを素晴らしいと想う感性の持ち主である。

天から授かったものではなく、自ら勝ち得たものを尊び、
その喜びをこそ慈しむ。
アルジュナ・オルタにその自覚はないが、
これこそが、彼の人間味であると言えるかもしれない。

○ 通常武器

基本は剣が武器であるが、輝く馬の形をしたエネルギー波などを繰り出す。

○ 因縁キャラ

アルジュナ

アルジュナ・オルタは反転した存在であるだけでなく、権能によって人格が半ば以上欠落していた。
そのため、アルジュナに対しては憧憬を抱いている。
一方、アルジュナもまた彼に対して奇妙な感慨を抱いている。
それは、かつて彼が理想とした英雄そのものだからだ。

アーチャーのアルジュナは彼の在り方に英雄としての理想像を見出すが、異聞帯のサーヴァントであるアルジュナ・オルタはアーチャーのアルジュナに誇り高き英雄としての顔を見出している。

そのせいもあってか、両者の関係は比較的良好である。
(ややこしくなるのを避けるため、あまり遭遇しようとはしないのだが)

カルナ

とある策謀により壊れかけてもなお、
彼の威光を美しく、そして脅威に感じてしまった。
魂の灯火が、彼を無視することを拒絶させたのだ。

それはそれとして『スーパーカルナ』に対抗して自分も
スーパーアルジュナと名乗るべきだったか、と考えることもある。

アシュヴァッターマン

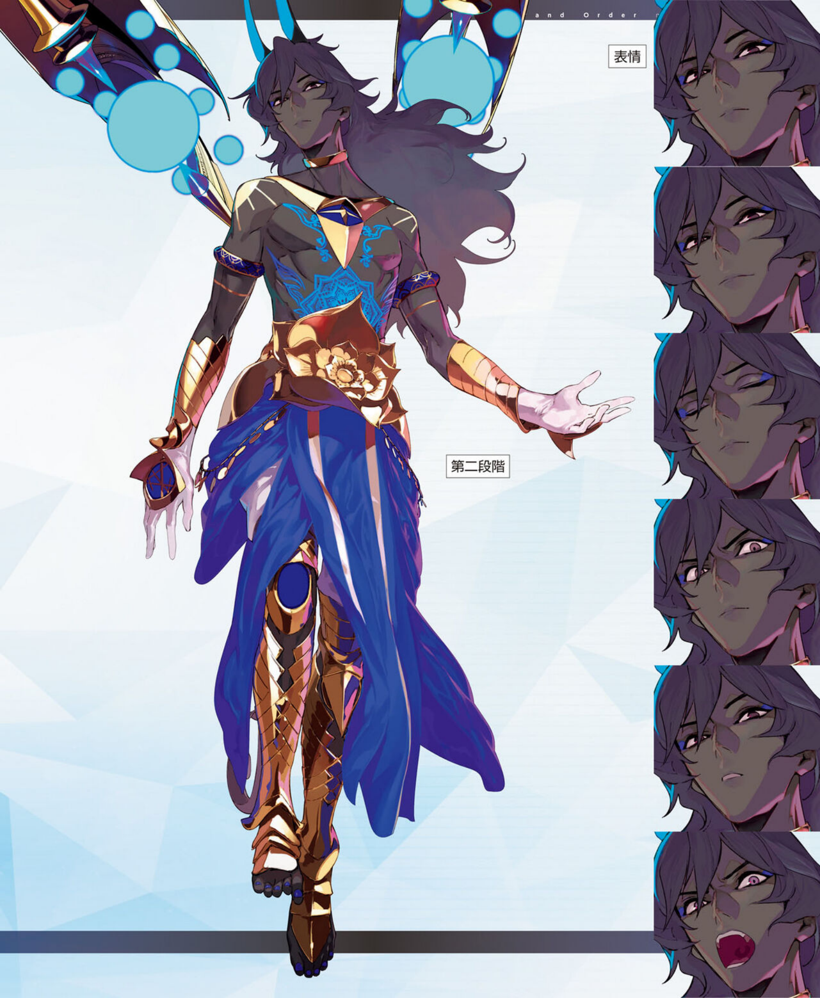
自分をアルジュナ・オルタであると知りつつも、
親しく付き合ってくれる者の一人。

アストルフォ（セイバー）

耳があるからといって、別に似ている訳ではないと思うのだが、妙に仲間意識を持たれている。
だがアストルフォを通して他サーヴァントとの交流が広がったこともあり、彼自身は面白がっている。


表情
第一段階


全体図


表情
第二段階


全体図



and Order
表情
第三段階


全体図


肩の模様
模様


柄



背面（第一段階）
尻尾
角

背面(第三段階)

背面(第二段階)


宝具カットイン
（第一段階）


宝具カットイン
（第二段階）

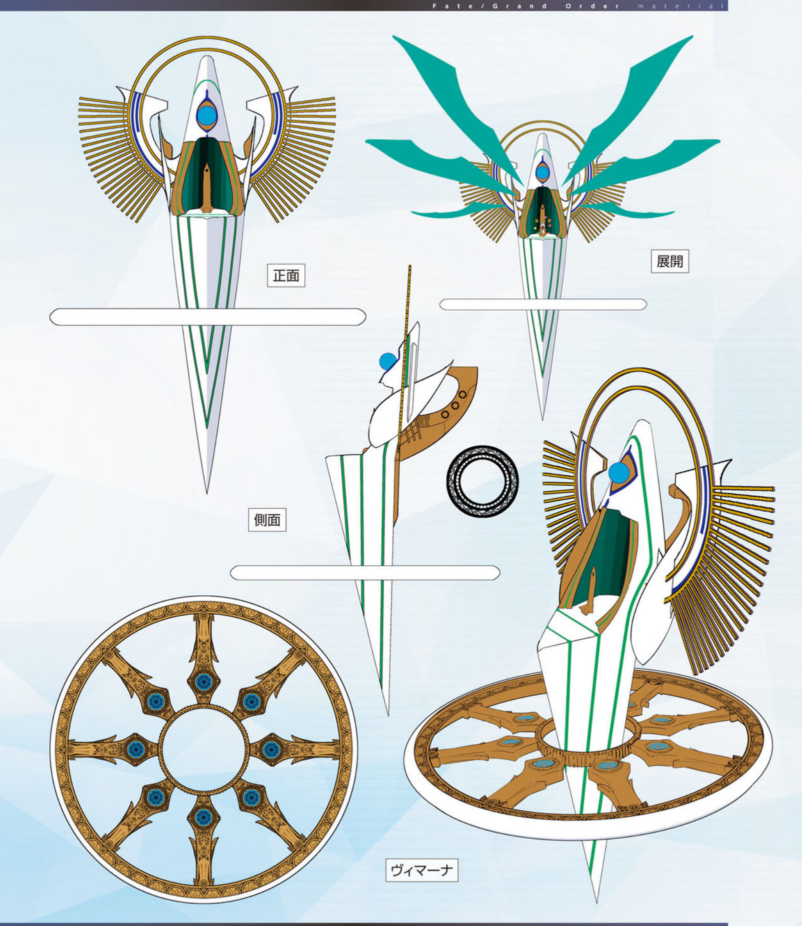

宝具カットイン
（第三段階）

アルジュナ［オルタ］
武器設定

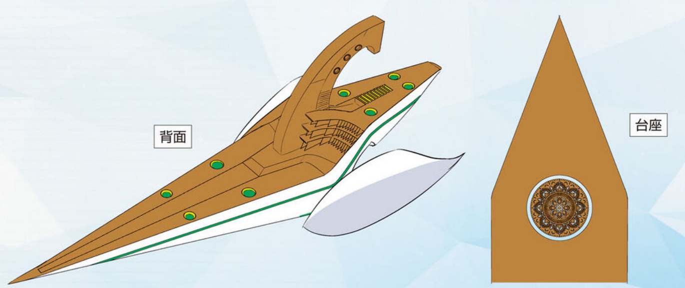
宝具形態

射撃形態

通常形態


正面
展開
側面
ヴィマーナ

ヴィマーナ・イメージ



Comment from Illustrator

基本ぶっ飛んでいるインドの神様なのに更にあの設定で宇宙かもはや俺は宇宙を描けばいいのかと宇宙猫の顔になりながらやはりアルジュナさんはどこまでいっても真面目だなぁと。そこが彼の良さでありそして良さである。(pako)



アシュヴァッターマン

クラス アーチャー　**真名** アシュヴァッターマン
性別 男性　**出典** マハーバーラタ　**地域** インド
属性 混沌・中庸　**身長** 188cm　**体重** 81kg

筋力 B　**耐久** A　**敏捷** A++　**魔力** B　**幸運** A　**宝具** A+

設定作成:東出祐一郎／キャラクターデザイン:pako
CV：鈴木達央

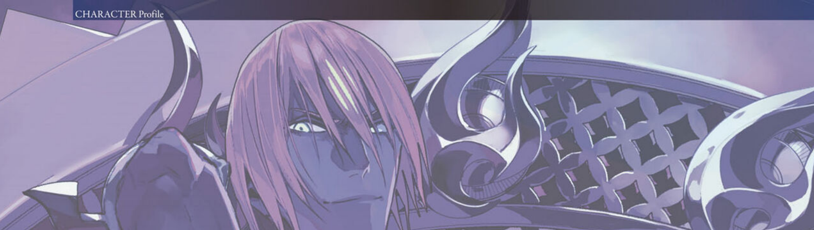
クラススキル

対魔力：A

A以下の魔術はすべてキャンセル。
事実上、現代の魔術師ではアシュヴァッターマンに傷をつけられない。

単独行動：EX

マスター不在でも行動できる能力。
憤怒の化身が継続されている限り、アシュヴァッターマンはどこどこまでも敵を倒しに向かう。



保有スキル

憤怒の化身：EX

半身にシヴァを宿す彼は、一度怒りを燃やすと敵を倒すまで決して止まらない。

魔尼の宝珠：B

生まれついて額に埋め込まれてあった宝石。
これにより、魔性の存在や獣などから身を守ることができた。
後に彼は、降伏の証として石を譲り渡した。

士道の蹂躙：A

戦士階級（クシャトリヤ）の間で立てられた誓いは、マハーバーラタの大戦争において、次々と踏みにじられた。
復讐が復讐を呼び、違反が違反を増殖させた。アシュヴァッターマンは怒りのあまり、禁じられていた夜襲を行い、敵を仕留めたという。

至尊の戦士：A+

アルジュナ、カルナに比肩すると謳われたマハーバーラタにおける最高の戦士としての逸話が昇華されたもの。
（本人の身分はバラモンであるが）
士道の蹂躙、憤怒の化身と組み合わせることによってバーサーカー以上の狂戦士となり得る。
理性が失われた訳ではないが、極度の憤怒状態によって
搦め手への耐性が少し弱体化する。

神性：A+

インドの最高神、破壊の化身シヴァを半身に持つと言われている。



宝具

光赫よ、獄死の海を顕現せよ(ブラフマーシラーストラ)

ランク EX　種別 対地宝具　レンジ 1~30　最大捕捉 レンジ内すべて

ブラフマーシラーストラ。
父ドローナより授かった、究極兵器。
どんな災厄に遭っても、この兵器を使ってはならないと伝えられていたが、アシュヴァッターマンはドゥリーヨダナの死をきっかけに、ついに発動させる。
世界を麻痺させる破壊力を持ったこの武器は、
アルジュナが全力で打ち放った弓によって拮抗したものの、周囲一帯が
十二年もの間、不毛の土地となると伝えられたほどの爪痕を残した。
宝具として登録されてはいるものの、
アシュヴァッターマンがこの宝具を使うことはない。
『FateGO』においても使用されることはない。

転輪よ、憤炎を巻き起こせ(スダルシャンチャクラ・ヤムラージ)

ランク A+　種別 対軍宝具　レンジ 1~50　最大捕捉 500人

スダルシャンチャクラ・ヤムラージ。
珍しいことに、生前は使用することのなかった、
できなかった武器を宝具としたもの。
巨大なチャクラムを手にした彼は、サーヴァントとして召喚される度に、この武器を自在に操り、それを戦士として記録に刻み続けた。

つまり、チャクラムの使い方はその一切が我流であり、誰に師事したものでもないオリジナルである。

人物

一人称 俺　**二人称** おまえ　**三人称** 彼／彼女

○ 性格

苛烈。ほとんどの台詞が、どこか怒鳴っているかのような錯覚すら起こすほど、始終怒っている。
この世の理不尽を人一倍激しく嘆き、激しく憤る彼は単純であるが、戦士としては一つの理想である。

○ マスターへの態度

決して粗野に扱わず、真面目に働く……が。彼が本気を越えた超本気モードに入るのは、恐らく強い絆で結ばれたマスターが死んだとき。
通常の聖杯戦争には、つくづく向いていないタイプ。

○ 台詞例

「戦士の誓いはとうに消え、我らは堕落した！
それでも俺は堕落を怒り、自分自身にも怒り続けよう！
疾走するがいい！　スダルシャンチャクラ・ヤムラージ！」
「よしマスター！　俺の怒りを飲み込み、受け入れたな。
なら一緒に怒るぞ。
いいか、人間は怒る生き物だ！
テメェはもっと理不尽に対して怒って怒って怒りまくれ！
大丈夫だ！　俺が共に怒ってやるからな！」
「さて。じゃあ、やろうぜ。隙はこの一瞬しかねぇんだ。
ま、ここでの“時間”なんざあってなきが如しだがよ。
俺は俺のすべてを使っておまえをここから引き上げる。
おまえはおまえのすべてを使ってここからよじ登れ」

○ 史上の実像・人物像

アシュヴァッターマンこそは、マハーバーラタにおける最強ランクの戦士であり、カルナやアルジュナほどのドラマティックさはないものの、有するエピソードには事欠かない。

中でも、カルナを始めとする自軍の有力者がことごとく死に、
リーダーであるドゥリーヨダナが瀕死に陥った状況で、父ドローナ、戦友カルナ、仕えるべき王であるドゥリーヨダナがことごとく卑怯な手口で殺されたことに怒りを覚えた彼は、戦士身分としての誓約により禁じられていた夜襲を決行、数千人を皆殺しにして、事実上の敗走に追い込んだと言われている。

その後、降伏した彼は三千年の間、森を彷徨う罰を受けることになる。また、降伏の証として差し出した額の宝石はその後、王冠に填め込まれることになった。

○『FateGO』における人物像

とにかく、ひたすら怒っている。理不尽に怒り、悲しみに怒り、傲慢に怒る。
一方、正義をこよなく愛し、感動すればよく泣く性質でもある。
ただし、憎むことはしないと誓っている。彼は常に、理不尽な世界に対して異を唱える存在でありたいと願っているのだ。

マスターと共に怒り、笑い、そして泣く。
それがアシュヴァッターマンである。

その一方、インドの神であるパールヴァティーには、
一時的に激情を封印し、恭しく接する。



○ 通常武器

巨大チャクラム(スダルシャンチャクラ)

実は生前、手に入れることができなかった武器の一つ。本来はクリシュナが使用する武器。アーチャーになるにあたり、頑張って手に入れたとかなんとか。

聖杯戦争を経る度に技量が向上しているらしいが、
詳細は不明。

○ 因縁キャラ

カルナ

盟友。生前、親しい付き合いはなかったものの裏表なく、実直であった彼をアシュヴァッターマンは好ましく思っていた。カルナの死後、元帥として軍を率いたものの敗北したことをちょっと気にしている(カルナはもちろん気にしていないのだが)。

アルジュナ

実は幾度となく刃を交わした仲。ただ、アルジュナとも生前親交はあったため、若干気まずい。
特に夜襲に関しては話題に触れることもできない。

パールヴァティー

尊敬すべき女神。
普段は虎にも喩えられるほどに苛烈なアシュヴァッターマンであるが、彼女の前では借りてきた猫状態となる。

ラーマ

アーチャーとして矢の争いをしたかったが、
セイバーでは仕方ないな……と、若干無念。

ケイローン/トリスタン

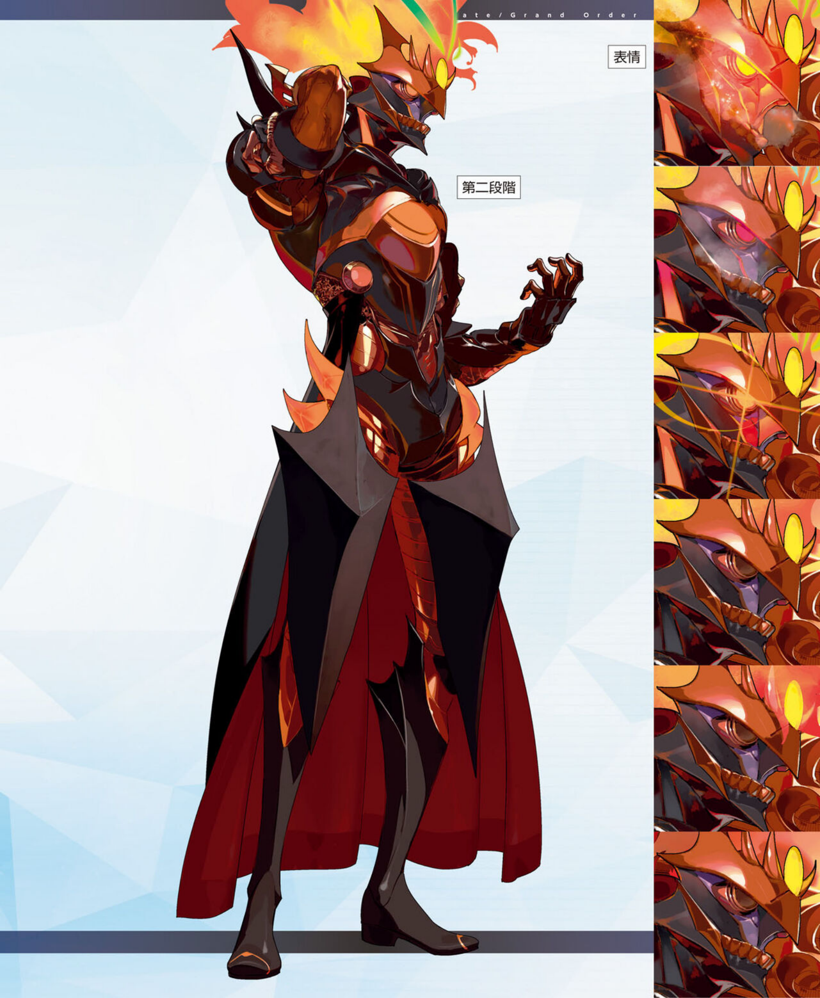
インドとはほど遠いサーヴァントたちだが、
なぜか妙にうまが合う二人。
ケイローンからは知識への貪欲さを、
トリスタンからはいざという時の図太さを学んでいる。


表情
第一段階


全体図






表情
第二段階


全体図

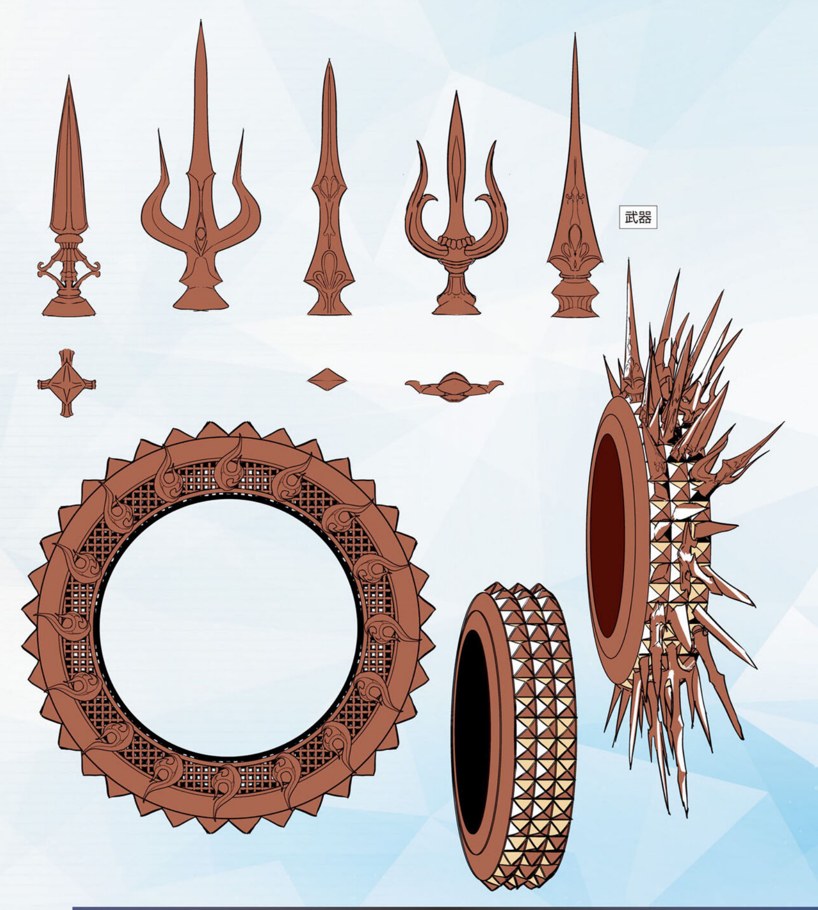





表情
第三段階


全体図




武器


宝具カットイン
（第一段階）
宝具カットイン
（第二段階）



Comment from Illustrator

インドのインテリタイヤヤンキー。インドのサーヴァントは結局皆真面目なのでわ…？カットインを描かせてもらったのでガチャガチャするまで星がいくつなのかわからず魔法のカード持ってソワソワしていたよ。個人的でしかないことなのですが、声がとても嬉しかったです。（pako）

アスクレピオス

クラス キャスター　**真名** アスクレピオス
性別 男性　**出典** ギリシャ神話　**地域** ギリシャ
属性 中立・中庸　**身長** 170cm　**体重** 60kg

筋力 D　**耐久** D　**敏捷** B　**魔力** A　**幸運** D　**宝具** A+

設定作成：水瀬葉月／キャラクターデザイン：悌太
CV：鈴木崚汰



クラススキル

陣地作成：A

魔術師として自らに有利な陣地である『工房』を作成する。
Aランクを所有するため『工房』を上回る『神殿』を構築することが可能。
無論、彼にとってのそれはただ医療行為のためだけの、診察室、処置室、手術室などの意味合いを持った場所である。

道具作成：EX

医術に関わる道具しか基本的に作らないが、作るものは超高性能。
彼がその道具のターゲットとした傷病には、ほとんどの場合、多かれ少なかれ効果がある。
ただしそれ以外の部分はまったく保証されない。

神性：A

アポロンの子として（嫌々ながら）高い神性を持つ。

保有スキル

医神：EX

現代にまで伝わる、『医療』という概念の祖、医学の神としての存在を示すスキル。
一説によれば薬草による治療を初めて行った存在がケイローンであり、
それを学び発展させ初めて『臨床医療』を行った存在がアスクレピオスであるという。

アポロンの子：A

ギリシャの神アポロンの系譜であることを示すスキル。
アポロンは弓矢、芸能、予言、太陽等様々なものを司る神であるが、
疫病の神でもあり、その二面性の発露として医術も司っていた。
本人的にはできれば忘れたいスキルであるが、その血の力でなくては救えない患者がもし眼前にいるとすれば――
おそらく彼は舌打ちしながらも、その使用を躊躇うことはないだろう。

蛇遣い：B

不滅の命の象徴である蛇を使役し、また医療に用いる技術。
古代ギリシャでは蛇は神の使いとして神聖視されていた。
死者を蘇生させた罰としてゼウスの雷霆で殺されたアスクレピオスは、死後へびつかい座（神の座）へと召し上げられた。
……本人がそれを望んでいたとは限らないが。
今も医の象徴として使われている意匠『アスクレピオスの杖』には一匹の蛇が巻き付いている。

宝具

倣薬・不要なる冥府の悲歎（リザレクション・フロートハデス）

ランク B　種別 対人宝具　レンジ -　最大捕捉 -

リザレクション・フロートハデス。
アスクレピオスが作り出す、死者を蘇らせる蘇生薬。
これで死者を蘇らせたことにより、領域を侵された冥界神ハデスが彼を罰するようゼウスに求めたのが彼の死因である。
……なのだが、この宝具は『そのもの』ではなく、彼がそれを模倣した薬である。
かつて実際に作成し用いた蘇生薬は、唯一無二の特殊な原材料を用いたものであり、英霊となった今でも宝具として自動的に引っ張ってこられるようなものではなかった。
故に通常の聖杯戦争においては、彼はこの模倣蘇生薬を用いることになる。
模倣品であるため元々のものより効能が落ちており、実際に死者を蘇生させるには様々な条件を満たしていなければならない。
死亡後の経過時間や、死体の状態などである。
現代知識を得た彼は「単純に、少し出来のいいAEDのようなものだ」と自嘲気味に語る。
また、この模倣薬自体もそれなりに貴重なものであり、何度も使える訳ではない。

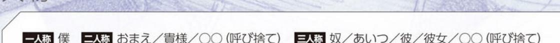
真薬・不要なる冥府の悲歎（リザレクション・フロートハデス）

ランク EX　種別 対界宝具　レンジ -　最大捕捉 -

リザレクション・フロートハデス。
基本的に使用されない（できない）真の宝具。
かつてハデスの領域を侵し、ゼウスを怒らせた真なる蘇生薬そのもの。
かなり無茶な状態からでも人や半神を完全に蘇生させる力を持つ。
彼はこれを用いてミノス王の子グラウコス、テセウスの子ヒッポリュトスらを蘇らせたと言われる。
この薬の原料はアテナから渡された（アテナはペルセウスから捧げられた）ゴルゴーンの血である。
ゴルゴーンの左半身から流れ出た血は人を破滅させ、右半身からの血は人を救済する力があったという。
実のところ、ただゴルゴーンから血を採っただけでは上手くいかない。ヒッポリュトスを蘇生させたときには『アルテミスの力を得て為した』とされているため、蘇生薬はこの血に純度の高い（アテナ、アルテミス級の）神の力が込められてこそ初めて完成するものなのだろう。他にも隠し味として必要なものがあるのかもしれない。結局のところ、かつての蘇生薬は彼の医術だけではなく様々な要因と偶然も関与して作り出せたものであって、アスクレピオス本人もこの蘇生薬の作り方について完全にマスターしている訳ではないのである。

この真なる蘇生薬をもう一度作り出したいとアスクレピオスはもちろん考えている。
あるいは自分の力だけでできないか。より簡単な方法では無理か。大量生産するには――と、彼が考えているのはやはり医術の進歩だけなのであった。

人物



一人称 僕　**二人称** おまえ／貴様／○○（呼び捨て）　**三人称** 奴／あいつ／彼／彼女／○○（呼び捨て）

○ 性格

マッドサイエンティスト系医者。
自分の医術の進歩にしか興味がない。
逆に言えば、そのためならば他人の迷惑など顧みない。
（ただし普段は本人も忘れているレベルでのことだが、目的の理由、根底には『優れた医術を後世に残す』という人類愛がある）

基本的にはクールで物静かな男。
好んで治療行為以外で人と関わり合いになろうとはしないし、興味もない。
自分のことを優秀だとは思っているが、それは絶対評価であり、他者との相対的なものではない。
なので不必要に他人を見下したり劣等だと蔑んだりするようなことはしない。
もちろん、必要が生じれば「当然だろう。僕のほうが貴様より優れているからな」とか平然と言うことはある。
それで相手が怒っても、「なぜだ。僕のほうが優れているのは事実だろうに」ときょとんとするのみ。

物静かであっても気が長いわけではなく、腹が立てば唐突にキレることもある。
マッドサイエンティストとはそういうものだ。

○ 動機・マスターへの態度

聖杯にかける願いはもちろん、『自分の医術のさらなる進歩』。
さしあたってはあの真なる蘇生薬の量産とかどうだろうか。

マスターのことはパトロンのようなものとして接する。
もっといろんな症例の患者を連れてこい。研究と実験は好きにさせろ。
その代わりにそいつは治してやる——といった具合。
仮に通常の聖杯戦争で召喚され、マスターが戦闘能力を持っていた場合は
「よし行け、マスター。怪我をしても治してやる」と真摯に医療系サポートを行ってくれるだろう。とはいえ「……なぜ無傷で帰ってくる？　できるだけ愉快で珍しい怪我をしてくれないと困るのだが」と眉を顰められる可能性もあり、つまるところその立ち位置は、かつて彼がアルゴノーツの一員であった頃とあまり変わらないのであった。

○ 台詞例

「僕は医者だ。患者がいれば連れてこい。症状が難しければ難しいほどいい———
……なに、風邪気味だと？　ケツにネギでも刺して寝ていろ」
「ふはっ、ふははははっ……冥府の神よ、見るがいい！　貴様らの役目は終わりだ。人は死を克服した！
———『倣薬・不要なる冥府の悲歎（リザレクション・フロートハデス）』！」
「あいつらの顔を見ていると、あの船旅のことを思い出す。僕は船医として乗っていただけで、楽しかったとか楽しくなかったとかじゃないが……ま、退屈はしなかったさ」
「愚患者め……暴れるな！」
「ほう、僕を手伝いたいのか？　いい心がけだな。もちろん実際の治療はすべて僕がやるから……そうだな、マスターは『逃げる愚患者を迅速に気絶させる方法』や『絶対に外せないし窒息もしない安全な猿ぐつわの噛ませ方』とかを学習しておくといい。……なに？　あまり医療の手伝いらしくないだと？　何を言っている、あの看護師は僕が何か言うまでもなく完璧にそれらを会得していたぞ？」

○ 史上の実像・人物像

アスクレピオスはケイローンのもとで医術を学び、のちに『医神』と呼ばれるようになったギリシャ英雄である。イアソン率いるアルゴノーツの一員でもある。

父はオリュンポス十二神の一柱アポロン。
アポロンはコロニスという女と交わり、彼女に子を宿させた。
しかし鴉が彼女の不貞を告げた（鴉の嘘であったともされる）ことに激怒し、アポロンはコロニスを殺し、さらにそれまで白かった鴉の羽を黒く変えてしまった。アポロンはコロニスを殺したことを悔やみ、火葬寸前だった彼女の腹から子（アスクレピオス）を取り上げ、それをケンタウロスの賢者ケイローンに託して育てさせたのであった。

アスクレピオスはケイローンのもとで医術と狩猟を学び、医術に関してはケイローンにも勝る才覚を示すようになった。
その医術はアテナから与えられたゴルゴーンの血を元に作った薬で人を蘇生するにまで至る。
だが、人が死を克服したなら冥府の存在価値は失われてしまう。危機感を覚えた冥界神ハデスは（アポロンの子であるアスクレピオスに直接の手出しはできなかったため）ゼウスに対処を頼み、ゼウスは雷霆で彼を撃ち殺した。
息子を殺されたアポロンの怒りを宥めるため、ゼウスは死んだアスクレピオスを神の座（へびつかい座）に引き上げてやったという。

○『FateGO』における人物像

自分の持つ医術の進歩にしか興味のない、マッドサイエンティスト系の医者。

彼の医術は、薬学医療、外科医療、魔術医療すべてを包括した非常に効果の高いものだが、
根本的な目標が『人の苦しみを和らげたい』とか『人を治療して感謝されたい』とかではなく『自分の持てる医という技術の進歩』にあるため、一般的な『お医者さん』とはまったく異なる。

進歩に通じそうな斬新な病気の治療は喜んで行うが、進歩に通じないつまらない病気などは診たくもないという立ち位置。不必要に実験的で危険な治療法を行うこと多し。他の医者が見たら血相を変えるようなレベル。
だが彼自身の天才的な手腕のため、なんだかんだいって成功・治療してしまうので、知識のない患者からは単に「治った！　やっぱりこの人は凄い医者なんだ！」とだけ思われる。後世に伝わった評判はそのため。

彼の目的はただ一つ、『自分の医という技術を研鑽し発展させ続けること』であるが、一つだけ許せないことがある。
かつて自分がゼウスたちに受けた仕打ちである。
サーヴァントとして現界する彼は、自分が神に殺されたことに怒りを覚え、憎んでいる。
どうして殺されなければならなかったのか。
自分はひたすら医術を研鑽していただけなのに、ただ優れていただけなのに、どうして殺されなくてはならなかったのか、と。
殺されたあとに星座や神になどされたところで許せるものか。
その神の身勝手さ、理不尽に対する怒りの炎が消え去ることはない。
そしてその怒りは、不出来なものを削ぎ落とし『完全な世界』に至ろうとするインド異聞帯の王に召喚され、さらに彼が奪っていた神性を埋め込まれてしまったことで極端化し暴走した。

優れていることを理由にした排斥などあってはならない。
優れているものと劣ったものがあったとしたら、優れているものが残るのは当然である。
それが当たり前の、正しい世界の在り方なのだ――
という異聞帯の方向性に沿った過激な主張を胸に、彼のサーヴァント――神将（ローカパーラ）の一人として動くこととなった。



……「なぜ自分の医術をそんなに進歩させたいのか？」を彼に問うた場合、彼はまず首を傾げるだろう。
そこに答えがあることに自分でも気付いていない、に近い。無意識下の初期衝動としてはあったのかもしれないが、彼はそれを普段は忘れている。当たり前のことすぎて忘れている。なので自分からは決してその答えを言わない。

答えは明白で単純である。
『技術の向上を目指したのは、後の医学のため。即ち、後に続く人間の世界のため』という人類愛。

彼の周りにいて共に時間を過ごしたならば、彼が何も言わずともそれに自然と気付いていくかもしれない。
少なくともアルゴー船で共に旅をした英雄たちはなんとなく気付いていたものと思われる。
ただし本人に言うとヘソを曲げるというか、天邪鬼精神を発揮して本人にとって良からぬ方向性に進んでしまう可能性もあるので言わないようにしていた。

さらに奥底、その初期衝動の理由、個人的な動機の部分では、もっともっと医術を発展させて人間が死を克服すれば、神の愚かな行為で死んだ母のような哀れな人間がいなくなるかもしれない……という、『神に殺された、逢うことなく死に別れた母親の（間接的な）救済』があるのかもしれない。

○ 通常武器
アスクレピオスの杖
蛇
医療行為

○ 因縁キャラ

パリスの頭の上にいる奴

……………………。

ナイチンゲール

いまいち言動に理解できない部分もあるが、目指す方向は同じ……気がしている。多分。
助手としての腕は申し分ない。

サンソン

何か気後れしているような部分も見受けられるが、助手としての腕は申し分ない。

パラケルスス

薬品に詳しい男。(自分にとっては)新しい時代の薬学知識を彼から仕入れたいと思っているが、なぜか二人で話しているだけで銀河警察を名乗る者が「悪事の気配がします!」と乱入してくる。

イアソン/アタランテ/ヘラクレス/他アルゴノーツ関係

見慣れた奴ら。色々な症例を見せてくれることを望んでいる。
かつてのあの旅路と同じように。

アルテミス

深入りはしたくないながら、さりとて関わりを完全に断つこともできないような、複雑な距離感の神。
せっかくなので程々に利用はしてやろうと思っている。一応、血縁上は■■。
……むっ、こんなところにも神の力でジャミングとは。
そんな無駄遣いする余裕があるなら蘇生薬作りをまた手伝って欲しいものだ。

オリオン

親戚のような、■■の恋人のような英雄。
あの最低な神の策で殺されたあと、要請を受けて生き返らせようとしたこともあったかもしれない。
滅多なことでは死ななそうな頑健さがヘラクレスを思い起こさせ、ひそかに『いつかとんでもなく珍しい怪我をしてくれそうな期待の患者ランキング』二位に位置づけている。

沖田総司

ことあるごとに血を吐くが、死にそうで死なない……愉快な奇病の気配がするぞ。診せてみろ。

トロイア戦争関係者

僕の子たちが、トロイア戦争に? ふむ……。

アンデルセン

残念だが、おまえの身体は僕には治せない。それは傷病ではなく、それがおまえだからだ。
……その顔は、自分でもわかっているようだな。医者の出る幕ではなかったらしい。

冥界系サーヴァント

おまえたちも、ハデスと同様に死を護ろうとするのか? くだらん。

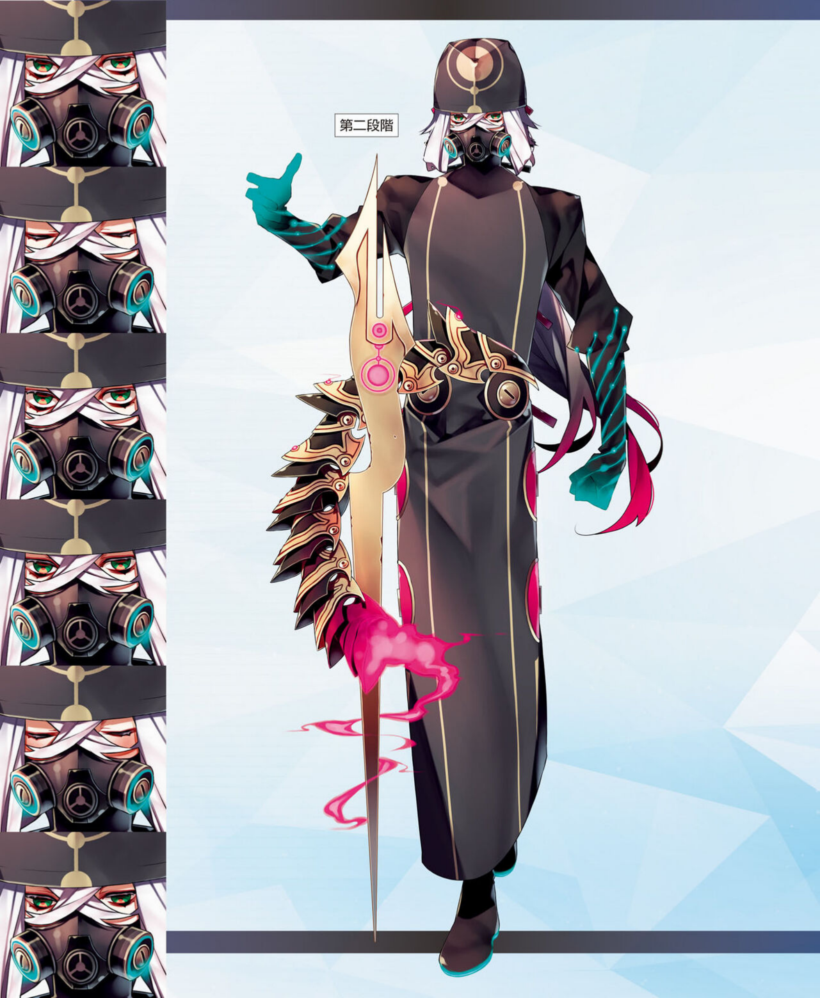
ヒッポリュトス

数少ない成功例。
おまえは、母親のことを……いや。何でもない。

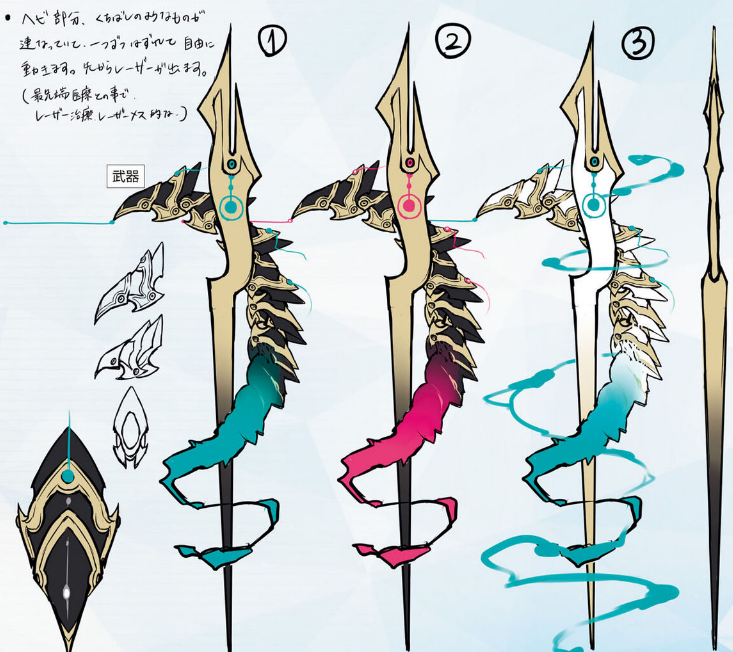
ニコラ・テスラ

ククク! これは愉快だ、痛快だ! 神の雷をヒトのものへと貶めたか! でかした!
……そうだ。であればきっといつかは、同じように、『死』すらも――――。


第一段階
表情


第二段階

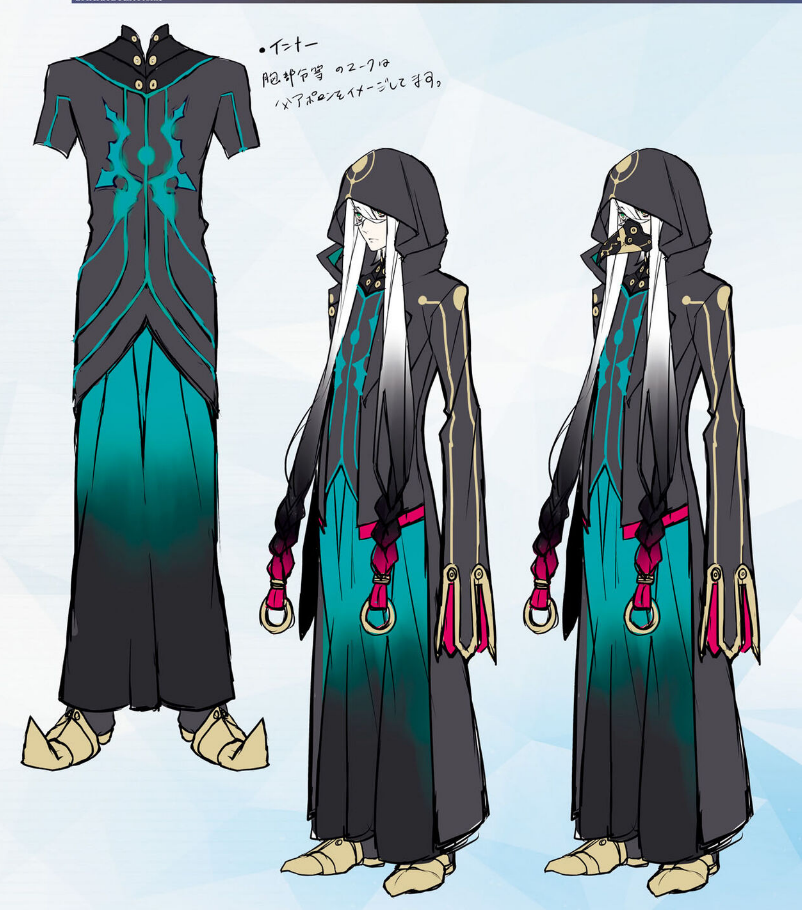

第三段階
表情

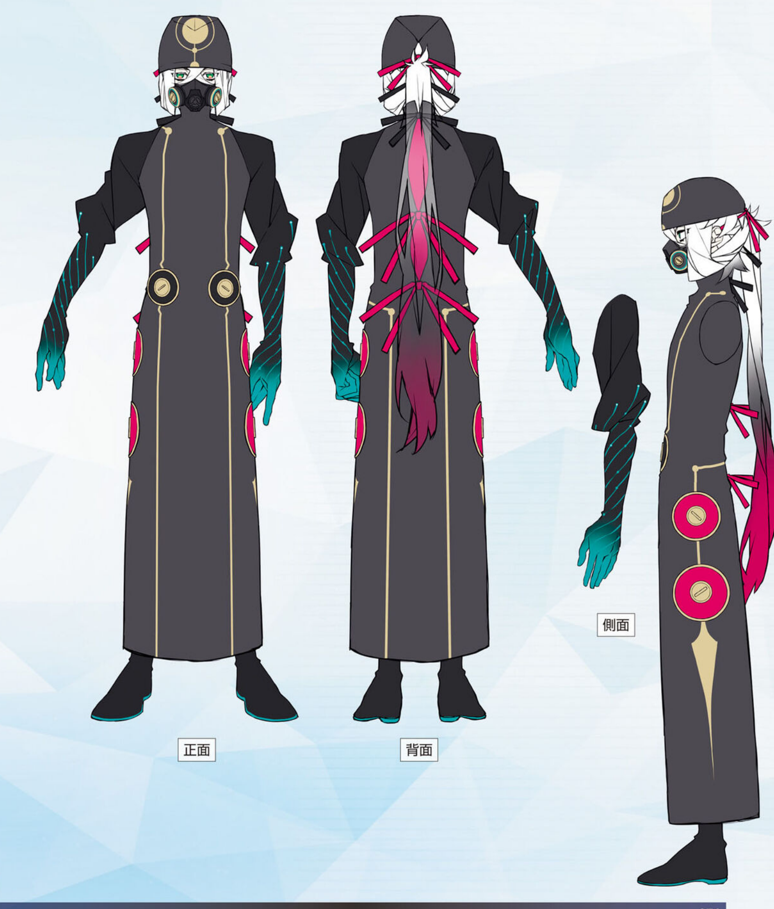


Comment from Illustrator

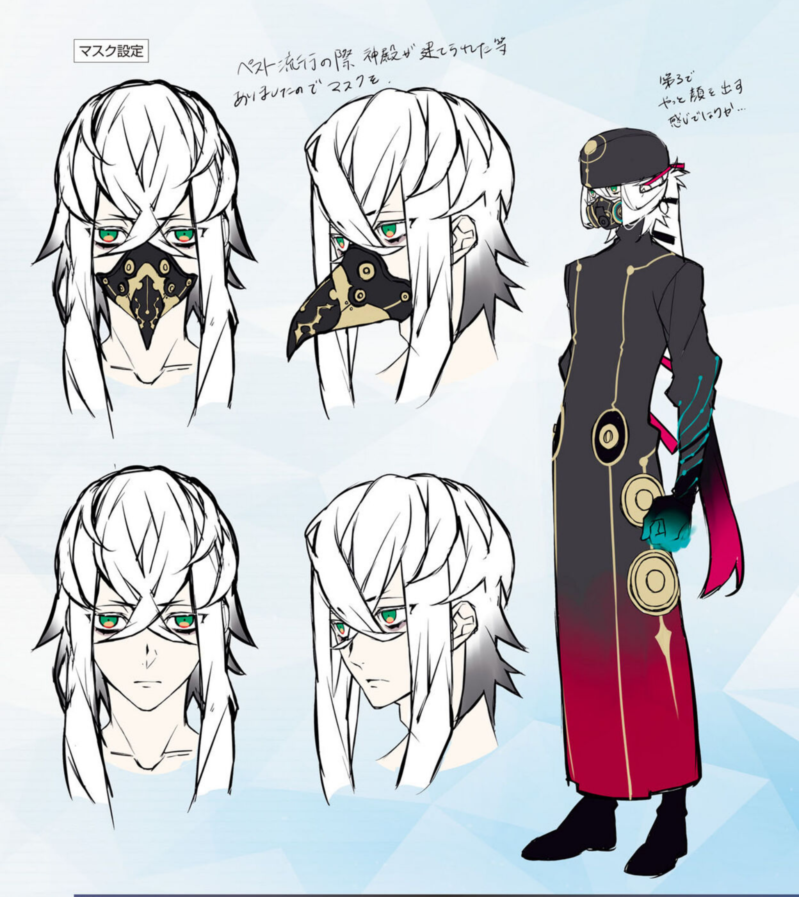
「陰気でよく見ると美形だが雰囲気でそう感じさせないタイプ」、「マッドドクター」とのオーダーをいただき第一再臨のデザインを描かせていただきました。特に第一は彼の逸話を多くデザインに入れ込んでいます。初稿で第二については第一を少し攻撃的にした変形、第三はそれを医神をイメージした現在と同じ色に変えた物だったのですが、武内さんより第二は手術着、甘えんぼ袖がチャームポイントだから第三も袖を長くするのはどうかとアドバイスいただき今の形になりました。医術の進歩を求める彼には特に第二はぴったりだと思いましたし、何よりあの長い袖は「甘えんぼ袖」と呼ぶのだと思わずにっこりしてしまいました（笑）。（悌太）

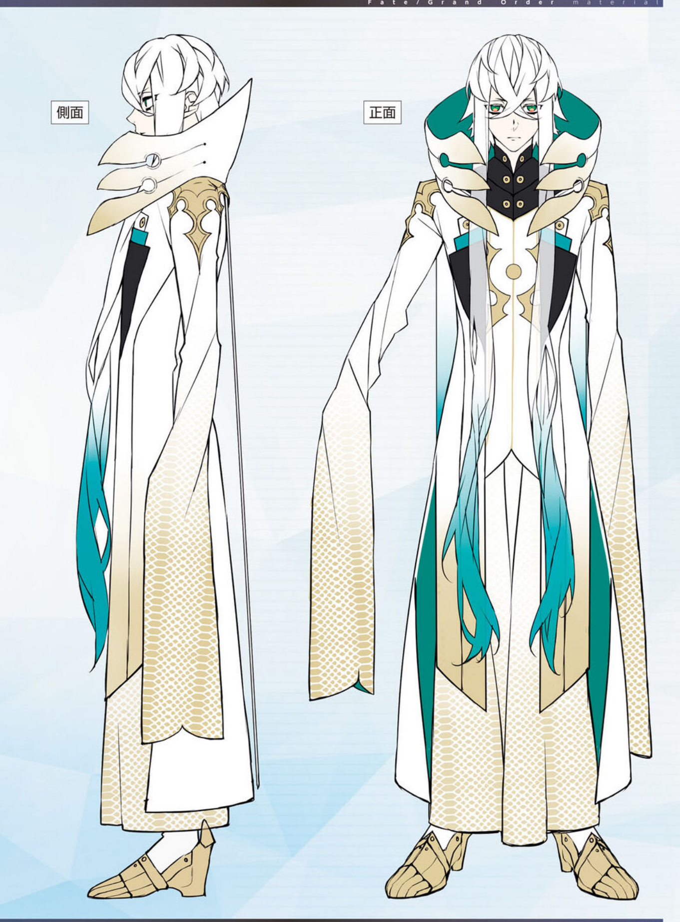

正面
背面
側面


・インナー
胸部分等のマークは
父アポロンをイメージしてます。


正面
背面
側面

マスク設定




側面
正面


背面
腕


表情
韓信

Comment from Illustrator

韓信さんは、本編中での活躍の通り非常に着地点を探すのが難しい人物で、当時かなり悩み迷走し不安になりながらも無理やり漕ぎついた記憶があります。NPCらしい存在感ながらもだいぶ濃く、しかし終盤での強さには面食らう。そういった驚きを目指しました。「背水の陣」の由来、「国士無双」としても名を馳せる彼を模した像がいくつかあり意匠を汲みつつ、機能性を重視したギミックを内蔵した鎧で武装しています。冒険しつつ奇は衒わず、万が一動画や礼装絵などで他人が描く場合になっても大丈夫そうなシンプルさも探す。思えばはじめてのキャラデザで、だいぶ引き算思考でやったなという反省がありますが、個人的にはそういった経緯含めて、非常に大事な、愛せるものになっています。(サテー)



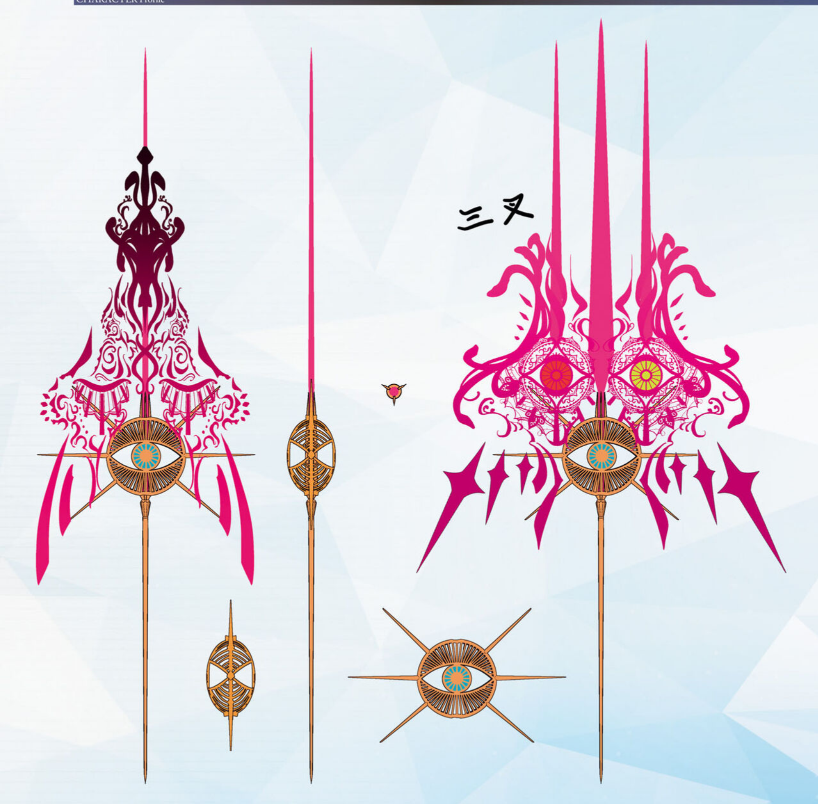
スーパーカルナ


表情
全体図


左手


宝具形態
通常形態





Comment from Illustrator

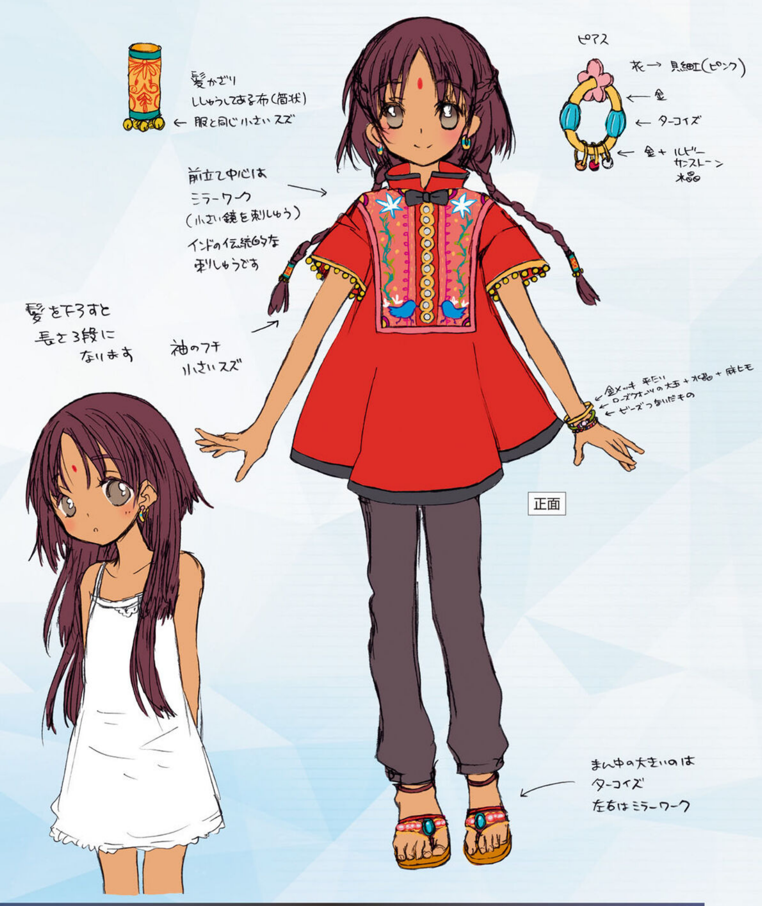
発注のどの段階からスーパーカルナと呼んでいたは忘れましたが流石にダセェと思っておりました。本人の口からスーパーカルナと聞いたときには流石ダセェ（惚）となりカルナさんを大好きだと再認識しました。良さしかない。(pako)

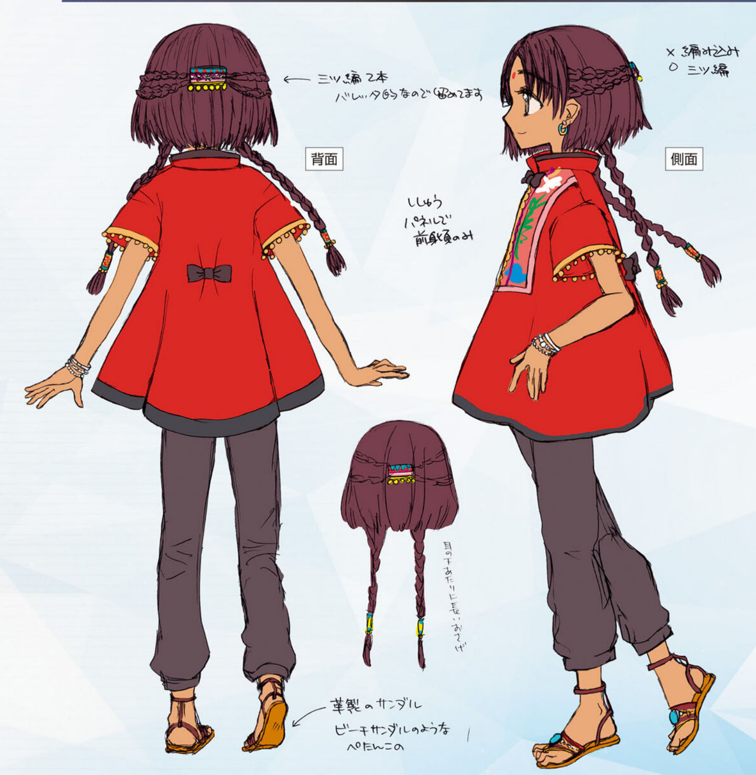

表情
アジャイ



表情

アーシャ


髪かざり
ししゅうしてある布（筒状）
← 服と同じ小さいスズ
ピアス
花 → 貝細工（ピンク）
← 金
← ターコイズ
← 金 + ルビー
サンストーン
水晶
前立て中心は
ミラーワーク
（小さい鏡を刺しゅう）
インドの伝統的な
刺しゅうです
髪を下ろすと
長さ3段に
なります
袖のフチ
小さいスズ
← 金メッキ 平たい
← ローズクォーツの大玉 + 水晶 + 麻ヒモ
← ビーズつないだもの
正面
まん中の大きいのは
ターコイズ
左右はミラーワーク



Comment from Illustrator

異聞帯の少女という事で、一緒に短い日々を過ごすマスターたちにできるだけ可愛がってもらえますように、と願いながらデザインしました。ストラップ付きサンダルと膝の隠れるズボンは、転びにくいように、転んでも怪我をしにくいように。目を閉じて笑ってる顔がお気に入りです。(桐原小鳥)


表情
モリアーティ(霊衣)



Comment from Illustrator

髪をおろしたバージョンのモリアーティを描きたくてチャレンジしましたw。この人どんな服着せてもそれなりに着こなしてしまう不思議なキャラ特性、便利ですけど何でしょうね、自分でも理由がわからない…。立ち姿が社交ダンスのポーズになっているのは描き終わった後気付きました。（本庄雷太）

春日局



人物

一人称 私　**二人称** あなた／おまえ など　**三人称** 彼／彼女／あの方 など

○ 史上の実像・人物像

春日局は徳川幕府三代将軍・徳川家光（幼名竹千代）の乳母である。本名はお福という。
父は本能寺の変で織田信長を討った明智光秀の重臣、斎藤利三。
母は美濃三人衆の一人にして多くの武功を上げた武将・稲葉一鉄の娘、おあん。
利三はのちに戦に敗れて処刑されてしまったが、福は母と血縁関係にあった公家の三条西家に引き取られ、歌や書など含めた高いレベルの教育を受けて育てられた。
のち、福は稲葉正成に嫁ぐ。正成は豊臣秀吉に仕え、のちに小早川秀秋の重臣となった武将である。
小早川秀秋は関ヶ原の戦いにて西軍を裏切って徳川家康の側につき、東軍の勝利を導いたが、秀秋が1602年に死去すると正成は浪人となる。
そんな折、二代将軍秀忠公の嫡子・竹千代の乳母を幕府が探しているという話を聞きつけ、福はそれに志願。
結果、見事に徳川の乳母としての地位を勝ち取ったのであった。
正成の戦功と福の教養、健康な子を多く産んでおり乳の出が良かったこと、などが採用の理由であったとされている。

福は竹千代を立派な三代将軍、徳川の世継ぎとすべく、愛情のすべてを注いで彼を養育し、竹千代のほうも福に懐いた。
しかしそのため実母・お江与の方との関係性はあまり良いものではなくなる。
のちにお江与の方が弟となる国松を産み、国松を世継ぎにしようという動きを見せたとき、
福は隠居していた大御所・徳川家康に直訴し「世継ぎは竹千代である」との言質を取ったと言われている（後世の創作であるとも）。

しかしどうあれ福は竹千代を立派な三代将軍・徳川家光に育て上げた。
将軍様御局として権力を握るようになった福は、それまで存在はしていたものの制度がそれほど確立されていなかった「大奥」という世界の整備を行い、「徳川の世継ぎを産み護るための確固たる場（システム）」としての大奥の礎を築くことになる。

1629年、幕府と朝廷の関係性が悪化する中、幕府は公家・三条西家と縁がある福を朝廷に派遣する。
その際、後水尾天皇と謁見を果たした福が下賜された称号が「春日局」であった。

○『FateGO』における人物像

いつでも無闇に元気溌剌、日本の誇るスーパー乳母。
掃除洗濯炊事に裁縫、家事も育児もなんでもござれ。
武家の子を育てるのだから、もちろん武術や馬術の教導だってお手の物！
徳川の世継ぎを立派に育て上げたことを誇りに思っており、
願うは正しき大奥の存続、すなわち徳川の血筋が正統に続いていくこと。
そこにあるのはもちろん、天下泰平が続くにはそうあらねばならないでしょう、という当然の理屈。
数多の戦乱に翻弄されて家族を喪ってきた武家の女として――――
彼女はただ、平和な世を望んでいるだけなのである。

○ ゲーム内における役どころ

「徳川廻天迷宮　大奥」において登場。
事件発生当初、既に魂のみの存在となっており消え去る寸前であったが、
それを発見したパールヴァティーに救われ、霊基を間借りする形で主人公たちをナビゲートすることになる。


春日局
表情


模様
正面
側面


正面
側面



Comment from Illustrator

最初に丸い可愛いフォルム感を出そうと思いながら描き始めました。着物の構造に不安があったので幾度となく武内さんこやまさんに間違っていませんか？と確認した思い出。羽織の柄は桜のような、ハートのような感じで可愛くまとまったような気がしています。（蒼月タカオ）

松平信綱



人物

一人称 拙者　**二人称** 貴殿／貴様／おまえ など　**三人称** 彼／彼女／あやつ／あの方 など

○ 史上の実像・人物像
松平信綱は三代将軍家光の時代の老中。官名を加えて松平伊豆守信綱とも呼ばれる。
その知力が音に聞こえた事により、「知恵伊豆」との異名も持つ。

幼少期より家光（竹千代）の小姓に任じられ、兄弟のように共に育てられる。
家光が将軍職を継いでからは老中となり、幕府と家光をその知力で支えた。
将軍家剣術指南役である柳生但馬守宗矩、乳母であり大奥老女である春日局と合わせて、
家光を特に支えた三人の功労者、「鼎の脚」と称される。
1637年に発生した島原の乱において、当初幕府が鎮圧を命じた板倉重昌らが戦死したことにより、幕府軍総大将の任に就く。
信綱らは兵糧攻めを行い、二月末に反乱を鎮圧。指導者であった天草四郎時貞は死亡し、その首は晒された。

1651年に家光は病死するが、主君が死ねば腹を切って後を追うのが珍しくなかった時代、
信綱はそのまま老中職として家光の息子である４代家綱の補佐を行った。
民は陰口を叩くなどして非難したが、信綱は意に介さず、1662年に病死するまで幕府を支え続けたという。

○『FateGO』における人物像

泰然自若にして冷静沈着、見るからに怜悧な印象を具えた侍。
筋力頼りに刀を振るう武士というよりは、智謀で相手を圧倒する軍師・策士タイプ。
ただし春日局に鍛えられた幕臣としては当然に、剣の腕前も悪いわけではない。
仕えるべき主君に対してどこまでも付き従う、強い意志を持った忠義の士。

○ ゲーム内における役どころ

「徳川廻天迷宮　大奥」において登場。
異形の大迷宮と化した大奥の中で主人公たちを待ち受ける。


表情
松平信綱





正面
ヒジ
手首
背面
股下
ヒザ

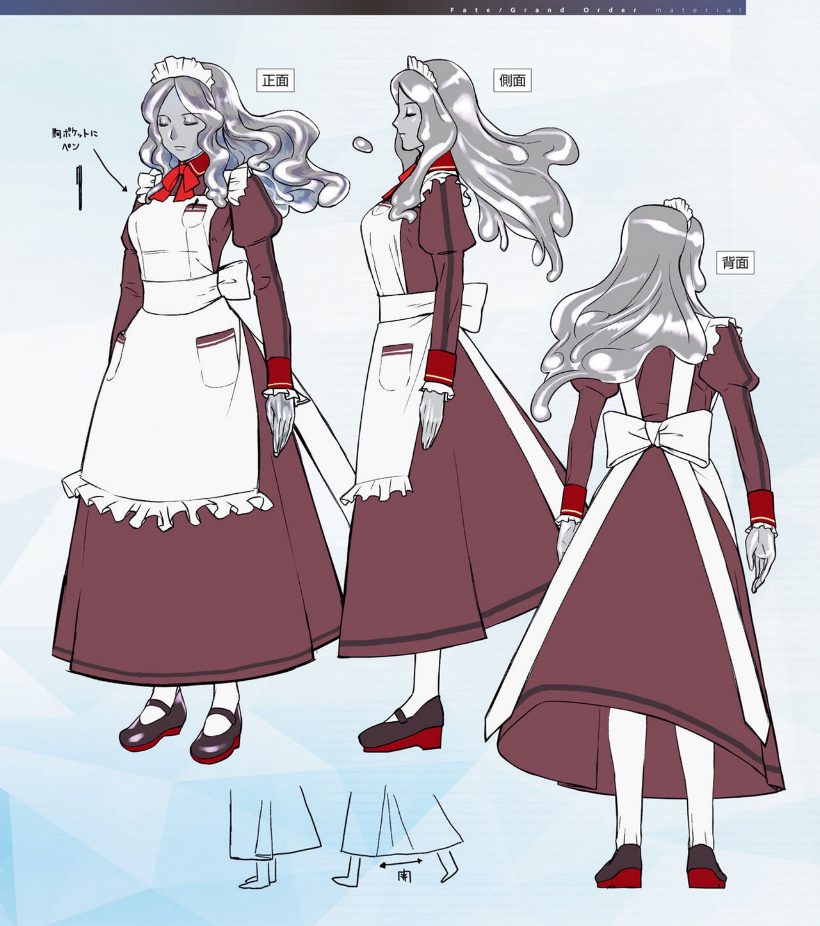


Comment from Illustrator

但馬守の同僚ですので、並んだ時に違和感のないよう、いつも但馬守の立ち絵を横に並べて作画していました。生真面目で遊びのないキャラクター像を意識しましたが、同じ堅物・忠臣タイプのアグラヴェインには瞳の表情などに独特の繊細さが感じられる事に比べて、こちらはより凄味のある方へと個性を引き出すようにしました。（古海鐘一）


トリムマウ
（第二形態）
表情


トリムマウ
（第三形態）
トリムマウ
（第一形態）


正面
側面
背面
胸ポケットに
ペン



Comment from Illustrator

女体と銀の配分をどうするか、自分の嗜好との戦いでした。（坂本みねぢ）

TYPE-MOON

Fate/Grand Order material VIII

企画　　　　　　武内崇
設定・テキスト　虚淵玄　桜井光　三田誠　奈須きのこ
　　　　　　　　東出祐一郎　ひろやまひろし
　　　　　　　　水瀬葉月（五十音順）
表紙イラスト　　下越
編集・デザイン　WINFANWORKS
設定考証　　　　三輪清宗　森瀬繚

2022年7月26日　発行
ver.001

本電子書籍は下記にもとづいて制作しました
『Fate/Grand Order material VIII』
2020年5月2日　初版発行

発行人　竹内友崇
発行　TYPE-MOON

●お問い合わせ
https://www.kadokawa.co.jp/　（「お問い合わせ」へお進みください）
※内容によっては、お答えできない場合があります。
※サポートは日本国内のみとさせていただきます。
※Japanese text only

※データは2020年4月現在のものです。今後、ゲーム内のアップデートなどにより変更になる場合があります。